TORMENTA20

JORNADA HEROICA

CORAÇÃO DE RUBI

JOGO DO ANO

UMA CAMPANHA COMPLETA PARA O MAIOR RPG DO BRASIL

Jornada Heroica
Coração de Rubi

Sumário

Introdução 2

Aventura 1: Forja de Heróis 13
Parte 1: Vida de Aventureiro 14
Parte 2: Trabalho Duro 16
Parte 3: Grandes Poderes, Grandes Problemas 21
NPCs & Novas Criaturas 26

Aventura 2: O Segredo das Minas 29
Parte 1: Os Mineradores Perdidos 31
Parte 2: Sede de Vingança 33
Parte 3: As Sobras da Guerra 36
Parte 4: Os Segredos de Tallaka 39
NPCs & Novas Criaturas 42

Aventura 3: Blefe Fatal 47
Parte 1: Mão de Kobold 48
Parte 2: Castelo de Barro 52
Parte 3: Valha-me Nimb 56
NPCs & Novas Criaturas 59

Aventura 4: Caravana Cartesiana 63
Parte 1: Amigos de Alta Estirpe 64
Parte 2: Pântano, Pudim e Piratas 69
Parte 3: A Chama do Rei 73
Parte 4: Enterrem meu Coração nas Uivantes 76
NPCs & Novas Criaturas 79

Aventura 5: Mentes Malignas que Planejam Destruição 85
Parte 1: Os Céus de Yuvalin 86
Parte 2: Salto sobre Yuvalin 89
Parte 3: A.R.Q.U.E.M.I.S. 95
NPCs & Novas Criaturas 100

Aventura 6: Horizonte de Sangue 105
Parte 1: Mais Perto do Sonho 106
Parte 2: Dia Vermelho 110
Parte 3: Fora da Realidade 116
NPCs & Novas Criaturas 122

Créditos

Desenvolvimento: Clarice França, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Mari Zumbach, Nina Bichara e Thiago Rosa.

Edição: Felipe Della Corte,Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e Thiago Rosa.

Capa: Dan Ramos e Vinicius Paizan.

Arte: Henrique DLD, Leonel Domingos, Ricardo Mango e Vinicius Paizan.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Cássia Bellmann e Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Bárbara "Momo" Soares, Camila Gamino, Christiano Linzmeier, Daniel Duran, Gabriel "Pitre" Santana, Lucas "Redzard" Felipetto e Thiago "Trot" Almeida.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André Schwertz, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gislaine Alves, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marlon Vernes, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Victória Cernicchiaro.

Tormenta é Copyright © 1999-2023 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro,Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Jambô

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

2ª edição: outubro de 2023 | ISBN: 978658863477-6

INTRODUÇÃO

Vinte anos de aventuras. Arton nasceu antes de alguns de vocês que estão lendo esse livro. Cresceu junto com boa parte de nós. Tornou-se o maior e mais importante RPG brasileiro. Para celebrar tantas conquistas, criamos um produto à altura de suas ambições: a *Jornada Heroica*.

Campanhas de RPG são, acima de tudo, boas memórias. Assim como *Tormenta*, eu também tenho mais de vinte anos praticando esse amado hobby, e incontáveis histórias, dramáticas e épicas, que aconteceram apenas dentro da cabeça dos meus companheiros de jogo. Mas isso não torna elas menos reais.

Acredito que todas as mesas de RPG no Brasil compartilham desse sentimento de alguma forma, evocando lembranças sobre personagens, cenas e emoções que foram criadas e compartilhadas dentro de um mundo fictício que aprendemos a amar.

Quando a Jambô me chamou para fazer a *Jornada Heroica* e me apresentou a trama central criada por **Marcelo Cassaro**, eu comecei a entender, de verdade, o peso de uma história. Muito diferente de criar uma campanha para sua mesa de amigos, desenhar uma aventura para ser compartilhada requer desprendimento: aceitar que, assim que chegar nas outras mesas, nas mãos de outros mestres e jogadores, ela não será mais sua. Ela se multiplica, se transforma, ganha vida. E essa é a parte mais bonita.

A primeira grande história da era *Tormenta20* nasce de uma vitória da comunidade: foi uma das recompensas do *maior financiamento coletivo da história do RPG nacional*. Foi graças ao empenho dos fãs que essa jornada começou e agora cabe a vocês terminá-la.

— Felipe Della Corte

O QUE É ESTE LIVRO

Uma *Jornada Heroica* é uma série de aventuras interligadas que formam uma história maior. Ao término dela, seu grupo terá avançado do posto de aventureiros novatos ao de verdadeiras lendas e terá alterado o mundo de Arton! Em outras palavras, mais do que diversas aventuras, uma *Jornada Heroica* traz uma *campanha inteira*.

Assim, este livro traz todo o cenário, história, NPCs e desafios que os heróis encontrarão pelo caminho. Entretanto, ele ainda exige o livro básico *Tormenta20*. A campanha apresentada aqui, *Coração de Rubi*, é dividida em seis aventuras. Cada uma delas é dividida em partes que terminam em pontos relevantes da história, nos quais os personagens sobem de nível. O fim de cada aventura traz uma listagem de todas as fichas usadas nela.

A campanha começa no 1º nível e pode ser jogada por grupos iniciantes. Ela foi planejada para navegar entre todas as opções do sistema, seguindo o conceito de "aprender jogando".

E bota jogo nisso! Cada aventura requer em média de quatro a seis sessões de jogo — considerando jogadores experientes, já familiarizados com o sistema. Por cima, este livro deve garantir por volta de *cem horas de jogo!*

Se essa é sua primeira vez conduzindo uma campanha longa como mestre, não se preocupe. A seguir vamos dar dicas para lidar com situações mais complicadas na mesa, como ajustar o nível de desafio para um grupo maior ou menor do que o padrão, ou mesmo lidar com a morte de personagens.

COMEÇANDO

Seja bem-vindo a *Coração de Rubi, a* primeira *Jornada Heroica* de *Tormenta*. Se você está lendo isso e é um jogador: PARE! Esse livro é feito para o mestre, e ler daqui pra frente irá estragar sua experiência!

Agora que enxotamos esses safados, vamos ao que interessa. A preparação de jogo pode parecer difícil, mas tudo é uma questão de organizar a mesa. Para ajudar mestres de primeira viagem, a seguir está um "roteiro" do que você precisa fazer para começar a campanha, junto com dicas para que seu grupo possa partir em aventuras com o pé direito.

CONVERSE COM OS JOGADORES

Antes de se debruçar sobre as regras e decidir suas raças, classes e atributos, é muito importante estabelecer as regras da mesa entre os jogadores. Estabeleça coisas básicas do jogo, como periodicidade, duração

das sessões, até a permissão de comidas e bebidas em cima da mesa! Como diz o ditado: o combinado não sai caro. Esses pequenos detalhes, quando devidamente respeitados, evitam estresses desnecessários entre os jogadores. Lembre-se que RPG é um hobby feito para ser divertido!

Estabeleça Limites

Pergunte aos seus jogadores o que eles *não gostam*. Algumas partes dessa campanha envolvem aranhas gigantes, mortos-vivos, cenas de crimes e outras coisas que podem ser desagradáveis para certas pessoas. Peça uma lista de situações que seus jogadores não gostariam de ver em jogo e remova esses itens. Nenhum deles vai estragar a história.

Pode parecer um termo sério demais para um jogo de interpretação, mas o *contrato social* da mesa pode poupar o grupo de situações desagradáveis que podem estragar a diversão de todo mundo.

Defina o Clima da Narrativa

Apesar de cada aventura ter seus tons característicos, como a soturnez dos filmes de terror na aventura três e a clara inspiração aventuresca à lá *Indiana Jones* da aventura quatro, é importante deixar claro para os jogadores qual vai ser o clima esperado durante a *campanha como um todo*. Alguns grupos gostam de deixar a mesa mais leve e fazer piadinhas toda hora, enquanto outros apreciam uma interpretação mais imersiva. Pense em um filme: em *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, existem momentos de alívio cômico mas se Gandalf fizesse piadinhas o tempo todo, o tom do filme seria totalmente diferente.

Esse também é o momento de definir como cenas violentas serão narradas: alguns jogadores gostam de descrições detalhadas sobre como a lâmina da espada perfurou o coração do orc, esguichando seu sangue esverdeado pela relva, mas nem sempre esse nível de detalhe é do agrado da mesa toda.

Leia o Livro

Você não precisa decorar o livro básico, mas ter um entendimento geral das regras é importante para manter o fluxo de jogo — parar a ação para consultar regras o tempo todo pode estragar a empolgação das cenas! Também é responsabilidade dos jogadores conhecerem as regras tão bem quanto o mestre, principalmente as habilidades de seu personagem.

Alguns grupos gostam de alterar regras para deixar o jogo mais do seu agrado. Para isso é importante compreender bem a dinâmica do jogo e, mais importante, deixar claras todas as mudanças pretendidas para os jogadores da mesa! Nunca é uma boa ideia fazer ajustes em regras "em cima da hora", pois as coisas podem sair do controle.

Sobre este livro em particular, não se preocupe em ler a história completa. Basta ler essa introdução e toda a primeira aventura para começar a jornada.

Sessão Zero

É muito útil fazer uma primeira sessão com os jogadores apenas para explicar a proposta da campanha e criar os personagens. Claro que os jogadores são livres para criar seus personagens como quiserem, mas é sempre importante lembrar que RPG é um jogo colaborativo, ou seja, é necessário que todos estejam dispostos a se ajudar para tornar a experiência divertida.

Deixe claro que os personagens são um grupo de aventureiros buscando um objetivo comum. Eles são um time! Então, por mais que seja legal pensar em um personagem secretamente maligno que é um espião da Supremacia Purista, isso pode atrapalhar a proposta da campanha e a diversão dos outros jogadores. A primeira parte da primeira aventura, *Forja de Heróis*, tem boas dicas de personagens e origens que funcionam bem com a campanha.

Incentive um grupo diverso, mas coeso. Explique para os jogadores que o interessante é possuir habilidades complementares que cubram uma boa gama de situações. O bardo focado em perícias sociais terá sua utilidade e sua hora de brilhar tanto quando o caçador especializado em matar monstros!

Heróis Sim, Protegidos Não

Começar uma nova campanha é uma excelente oportunidade de marcar um ponto importantíssimo: a história não depende dos mesmos personagens para acontecer.

É muito comum que jogadores cheguem à mesa com dois vícios. O primeiro é a "Síndrome do Protagonista". Muitos RPGistas têm a convicção de que a história depende de seus personagens, quando na verdade eles estão apenas vivendo ela. Um filme do Batman sem o Batman não pode acontecer, mas aventuras de RPG *não* seguem esse modelo. Em outras palavras, os personagens não estão protegidos pela famigerada "armadura de roteiro". Pelo contrário — a

carreira de aventureiro é perigosa e todos os membros do grupo estão em risco constante! Aproveite a sessão zero para explicar isso.

O segundo é a "Síndrome do Videogame", em que os jogadores tratam seus personagens como bonecos virtuais com a capacidade de simplesmente recomeçar quantas vezes quiserem. Explique que eles são mais parecidos com personagens de um filme: sentem cansaço, tristeza, medo. Não são maníacos desprovidos de emoção que só querem trucidar monstros e conquistar tesouros. Suas ações têm consequências, e muitas delas podem ser graves. O que nos leva a...

Derrota & Morte

Certo, a vida de aventureiro é difícil e perigosa, mas o que fazer quando o grupo perde um combate ou um dos personagens morre?

A primeira coisa a ter em mente é que os personagens não precisam sempre lutar até a morte, e fugir é uma opção válida. Personagens feridos podem recuar para descansar e se preparar melhor, enfrentando novamente aquela ameaça. Não se acanhe em esticar o tempo das aventuras ou criar brechas para os personagens se recuperarem. Talvez melhorar equipamentos e treinar suas habilidades antes de avançar na história seja até um bom gancho para aventuras diferentes!

Já quando um personagem morre, a coisa é um pouco mais complicada. Como vimos na *Guilda do Macaco*, personagens que morrem raramente retornam, e a ressurreição é rara ou mesmo inacessível em *Tormenta20*. O ideal é pedir para o jogador que perdeu o personagem fazer uma nova ficha, no mesmo nível, e narrar uma cena em que o grupo procura por um substituto adequado.

A Aventura é Sua!

Essa campanha foi feita para ser um guia, não uma jaula. Sinta-se livre para adicionar diálogos, referências e até cenas para deixar a campanha mais do gosto de sua mesa. Alguns grupos preferem focar na ação, avançando as partes narrativas, mas para mestres e jogadores que apreciam um ambiente mais profundo, *Coração de Rubi* apresenta uma gama de cenários e NPCs que pode ser ampliada pelo mestre.

Adicionar cenas e NPCs ligados aos históricos individuais dos personagens do grupo é um jeito especialmente legal de personalizar a campanha para seus jogadores e fazê-los se interessar ainda mais pela história!

Resumo da Campanha

Coração de Rubi é a história de como um grupo de heróis ajuda um rico e ambicioso inventor a realizar um plano mirabolante para destruir a área de Tormenta ao norte de Zakharov.

O que começa com um simples sonho de se tornar um aventureiro profissional logo se transforma em uma busca fantástica pelos segredos do **aço-rubi**, disputado por bandidos, guildas corruptas e até mesmo pelo exército purista. Afinal, este material é um dos poucos eficazes contra o grande inimigo de Arton: a Tormenta. Será que os heróis conseguirão se preparar para enfrentar a tempestade rubra de frente?

Aventura Um: Forja de Heróis

O sonho de quase toda criança nascida no Reinado é se tornar um aventureiro, conquistar fama e fortuna e ter seu nome imortalizado nas canções dos bardos.

O que muita gente esquece é que isso significa comer o pão que Thwor amassou. A carreira é dura, perigosa e, muitas vezes, curta. São poucos os aventureiros que morrem velhos em suas camas luxuosas!

Nesta primeira aventura um grupo de aspirantes a aventureiros se encontra em **Yuvalin** para testar sua bravura (e sorte!) na Cidade-Forja.

Aventura Dois: O Segredo das Minas

Uma intrincada rede de túneis foi encontrada nas minas Heldret, e parece ser parte de uma antiga construção dos anões. Ezequias conta com o grupo para explorar essas câmaras ocultas, que podem conter o tão procurado segredo para a forja do aço-rubi.

No entanto, seus desafetos na Guilda dos Mineradores contrataram mercenários para frustrar seus planos e roubar as informações, visando minar os esforços do novo presidente.

Aventura Três: Blefe Fatal

Aslothia, o Reino dos Mortos. Um local sombrio, nefasto, avesso à vida... E o próximo destino do grupo. Seguindo pistas encontradas dentro da Guilda dos Mineradores, o grupo precisa se infiltrar em um leilão exclusivo que acontece em Aslavi, uma cidade de Aslothia, em busca do artefato que supostamente é capaz de forjar o aço-rubi.

Munidos de mais perguntas do que respostas, os aventureiros precisarão enfrentar mortos-vivos, aberrações e o pior: nobres endinheirados.

Aventura Quatro: Caravana Cartesiana

Depois de uma fuga ousada de Aslothia, o grupo se vê em uma das cidades mais famosas de Arton: Vectora, o Mercado das Nuvens! Os heróis encontram figuras exóticas, novas culturas e, claro, um enorme mercado à disposição de seus preciosos tibares.

Aproveitando a oportunidade para aprender mais sobre o artefato recém adquirido, o grupo precisará viajar pelos cantos de Arton em busca de grandes Poderes Elementais Primordiais — a única energia capaz de restaurar o *Parvathar*. No entanto, mal sabem eles que forças ocultas espreitam nas sombras...

Aventura Cinco: Mentes Malignas que Planejam Destruição

O *Parvathar* está em sua forma plena e chegou a hora de voltar para Yuvalin e pôr em prática o audacioso plano de Ezequias Heldret. Infelizmente, a chegada em casa se torna o início de um pesadelo: Yuvalin foi invadida e ocupada por batalhões da Supremacia Purista!

Os heróis precisam ajudar o exército de Zakharov a retomar a cidade e resgatar Ezequias em uma batalha que envolve combater aeronaves, saltar detrás das linhas inimigas, impedir a explosão da Fundição Central e destruir um novo e melhorado Colosso de Guerra.

Aventura Seis: Horizonte de Sangue

A Tormenta. O grande flagelo artoniano. O inimigo do mundo. É chegada a hora de marchar sob nuvens rubras e expulsar esses invasores de território de Zakharov. Tudo que os personagens passaram culmina nesse momento de glória e terror.

O grupo precisa se preparar, buscando a ajuda de figuras lendárias que já enfrentaram Aharadak, o Deus da Tormenta. Uma expedição onde qualquer deslize pode significar um destino pior que a morte. Os heróis devem invadir a Cidade na Tormenta e destruir a Lança de Aharadak de uma vez por todas!

Balanceamento

Todo o balanceamento das aventuras, incluindo os níveis de desafio, foi calculado para grupos de quatro personagens. Isso não significa que seja impossível jogar a campanha com grupos maiores ou menores, mas isso exigirá pequenos ajustes nos desafios. A seguir estão os ajustes para grupos de 3 ou 5 jogadores.

Para 3 Jogadores

- Em combates contra um único inimigo, diminua os testes e rolagens de dano do inimigo em 1 e os PV em 20%.
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.
- Em perigos complexos, diminua a CD dos testes em 2 pontos.

Para 5 Jogadores

- Em combates contra um único inimigo, aumente os testes e rolagens de dano do inimigo em 1 e os PV em 20%.
- Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.
- Em perigos complexos, aumente a CD dos testes em 2 pontos.

Esses ajustes não são totalmente precisos, e só devem ser aplicados caso os desafios estejam muito difíceis ou fáceis. Os ajustes também podem ser usados para deixar as coisas mais fáceis para jogadores iniciantes, ou mais difíceis para jogadores veteranos, independentemente do tamanho do grupo.

Experiência ou Marcos

As aventuras da *Jornada Heroica* são calculadas de forma que os níveis de desafio das cenas forneçam a XP necessária para que os personagens subam de nível nos momentos certos. Porém, nem sempre é possível fazer essa conta de maneira exata. Assim, uma opção para o mestre é usar a regra variante de marcos. Nessa opção, os aventureiros não recebem XP. Em vez disso, sobem de nível sempre que alcançam um determinado ponto da história.

Usar essa variante na *Jornada Heroica* é fácil: simplesmente conceda aos heróis um nível ao fim de cada parte de cada aventura.

YUVALIN

Zakharov é o Reino das Armas, lar dos maiores ferreiros do Reinado, cuja habilidade rivaliza até mesmo à dos anões de Doherimm. Em Zakharov, a fabricação de armas é mais do que um ofício — é a cultura que define o reino e seu povo, tornando-se até mesmo uma religião. Da suntuosa capital Zakharin até a menor das aldeias agrícolas, todos os habitantes respeitam, apreciam ou até mesmo se dedicam ao ofício da forja.

Aos olhos destreinados, pode parecer que a qualidade das armas de Zakharov vem somente da habilidade dos ferreiros que as produzem, mas um dos segredos do reino é o conhecimento sobre os minérios certos para a fabricação de cada arma. E ninguém entende mais de minérios do que os habitantes de Yuvalin. A maior operação mineira de Zakharov — e talvez do Reinado —, Yuvalin é a principal fornecedora dos metais de altíssima pureza necessários para a fabricação das melhores armas.

Hoje a segunda maior cidade em Zakharov, Yuvalin impressiona pela sua arquitetura estranha e moderna, voltada para a extração, transporte, fundição e comércio de metais e minérios. A cidade é composta por um conjunto de grandes muros em formato de anéis concêntricos, que a faz parecer uma colina artificial. Os enormes pilares de aço que sustentam a estrutura de trilhos aéreos, que ligam o distrito central às minas, podem ser vistos de longe, e o som constante e ritmado da fundição central faz parecer que a cidade está viva — o que lhe rendeu o apelido de Coração da Forja.

Ponto de partida de *Coração de Rubi*, Yuvalin é o palco principal de boa parte das aventuras desta *Jornada Heroica*, e também uma "base de operações" para os jogadores. É ideal que eles enxerguem a cidade como seu lar e criem laços com ela. Nesta seção você encontra detalhes sobre Yuvalin que serão úteis ao longo da campanha.

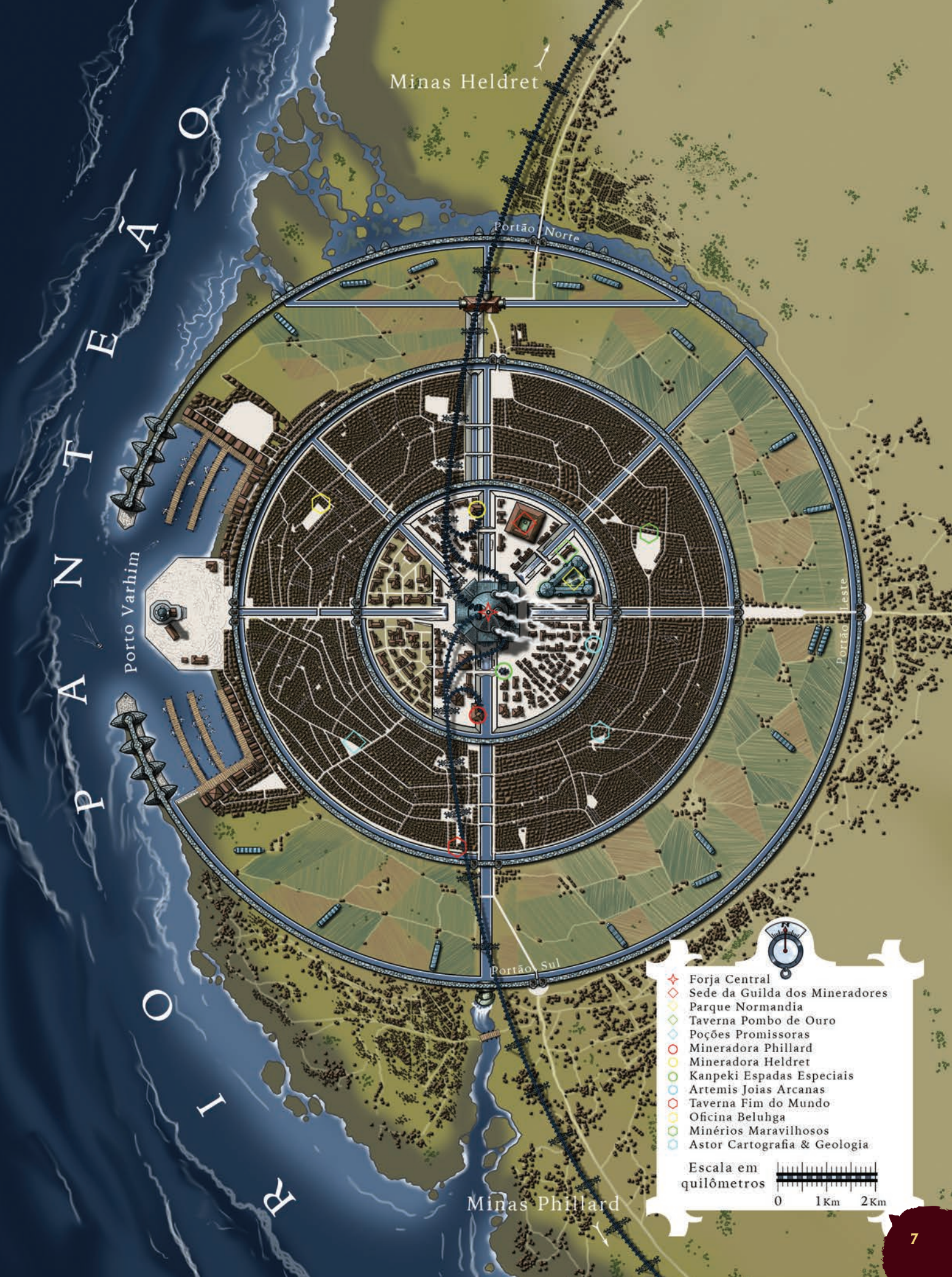
A FUNDAÇÃO DA FUNDIÇÃO

Yuvalin começou como uma pequena colônia de mineração às margens do Rio do Panteão. Foi fundada algumas décadas depois do Tratado da Espada e da Forja, fruto de um gesto grandioso para celebrar o acordo de cooperação entre anões e humanos: uma caravana mista das duas raças deveria partir de Zakharin para oeste e estabelecer uma rota de transporte dos preciosos minérios das Uivantes. Descendente de um dos membros da expedição original liderada por Folk Steelhart, o clérigo de Valkaria Norman Heldret foi escolhido para liderar o contingente humano dessa empreitada, ao lado do embaixador dos anões, Yuvan Rockbones, um especialista em minérios enviado por Doherimm.

A caravana com mais de cinquenta pessoas partiu até o Rio do Panteão. Lá, estabeleceu seu primeiro assentamento e começou a levantar as possibilidades da região. Por fim, Yuvan encontrou um veio abundante, dando início às operações de escavação. Quando os primeiros minérios foram enviados de volta a Zakharin, a qualidade do produto impressionou até mesmo os ferreiros anões. Foi então fundada a Colônia Mineradora Yuvalin, com o propósito de ser a principal fornecedora de minério em Zakharov.

Por décadas, Yuvalin atraiu milhares de pessoas dispostas a enfrentar o clima gelado do sopé das Uivantes e a dura vida no interior das minas com promessas de trabalho e riquezas, muito devido à presença constante de mestres anões que dividiam seus segredos de mineração com os yuvalinenses. Acredita-se, inclusive, que algumas das minas em Yuvalin possuem ligação direta com entradas de Doherimm e que a cidade estaria acima da Montanha de Ferro, o que explicaria a qualidade superior de seus minérios.

Mesmo pessoas sem qualquer envolvimento com a mineração e a forja migraram para o crescente assentamento de Yuvalin, com a intenção de oferecer serviços diversos, como oficinas, curtumes, armazéns e tavernas. Afinal, os mineiros precisavam ter uma vida fora dos túneis. Não demorou para que a pequena colônia se tornasse uma vila e depois uma cidade, que cresceu em tamanho e população conforme as operações de mineração se expandiram, seguindo técnicas conhecidas por Yuvan e seus companheiros. Nessa época, o governo de Yuvalin era feudal, com Yuvan e Norman dividindo as funções administrativas e legislativas, cada um responsável por representar o interesse de seus reinos na iniciativa conjunta. Até que, alguns anos depois, Yuvan e os anões de Yuvalin receberam ordens para deixar a cidade e


Minas Heldret
Portão Norte
Porto Varhim
Portão Leste
Portão Sul
Minas Phillard
Forja Central
Sede da Guilda dos Mineradores
Parque Normandia
Taverna Pombo de Ouro
Poções Promissoras
Mineradora Phillard
Mineradora Heldret
Kanpeki Espadas Especiais
Artemis Joias Arcanas
Taverna Fim do Mundo
Oficina Beluhga
Minérios Maravilhosos
Astor Cartografia & Geologia
Escala em quilômetros
0
1Km
2Km

Dia a Dia na Cidade

Yuvalin é uma cidade agitada. Suas ruas fervilham de transeuntes em quase todas as horas do dia e da noite, graças ao funcionamento em três turnos. Como a Guilda exerce um controle extremamente autoritário, crimes como roubos ou assaltos são raros, o que não impede a milícia local de ostentar armas e armaduras de alta qualidade. O clima de falsa segurança já faz parte da vida dos yuvalinenses, e a maioria considera um ótimo negócio viver em uma cidade tranquila e próspera em troca de obedecer às demandas da Guilda. Não raro ocorrem manifestações contrárias ao sistema autocrático de Yuvalin, que são prontamente reprimidas pelos agentes da Guilda, seja de forma aberta através de prisões por desacato e baderna, seja por inexplicáveis "desaparecimentos".

Apesar das leis locais serem rígidas com assuntos como contrabando e comércio ilegal, é possível comprar e vender quase tudo dentro dos muros de Yuvalin, até mesmo armas de fogo e escravos, quando se tem os contatos (e os tibares) necessários.

A administração da cidade tem um modelo desenhado para garantir a ordem: cada um dos distritos tem um prefeito, que é escolhido por aclamação popular a cada cinco anos. Os candidatos precisam ser membros filiados à Guilda dos Mineradores, e cada um pode apontar o capitão da guarda de seu distrito. Em teoria, os prefeitos representam os interesses e necessidades de seu distrito junto ao alto escalão da Guilda; na prática, não passam de fantoches à mercê dos caprichos das famílias fundadoras.

Apesar de ter infligido grande terror, a área de Tormenta ao norte de Zakharov acabou se tornando cada vez mais um mero plano de fundo para a cidade. Ainda assim, a tempestade perturba os habitantes com seus trovões avermelhados que despontam ameaçadoramente no horizonte, como um aviso de que as primeiras gotas de ácido podem chover sobre Yuvalin a qualquer momento. O assunto é tabu em quase todas as rodas de conversa, e informações relacionadas à Tormenta são prontamente abafadas pelos agentes da Guilda.

retornar imediatamente a Doherimm, abandonando os humanos à própria sorte.

A partida dos anões foi um duro golpe para toda Zakharov, mas o povo de Yuvalin transformou o desastre diplomático em uma oportunidade de enfim fazer da cidade a principal fornecedora de minérios para o reino. As famílias mais abastadas e influentes, incluindo os Heldret, se organizaram na formação da Guilda dos Mineradores, com o intuito de unir esforços para expandir e fortalecer a atividade de mineração. Não demorou muito para que o poder da guilda suplantasse o governo local, estabelecendo um conselho administrativo composto pelos líderes das famílias principais, geralmente donos das minas e das operações transportadoras.

Pelas décadas seguintes a cidade cresceu e prosperou em uma velocidade estonteante. A Guilda dos Mineradores aumentou seu poder e influência em todo o reino, tornando-se uma das organizações mais importantes do Reinado, o que trouxe mais problemas do que felicidade. Com o passar das gerações, os herdeiros das três grandes famílias que lideram a guilda — Heldret, Phillard e Varhim — se tornaram cada vez mais gananciosos e arrogantes, se afastando do propósito original de sua fundação. Hoje, a guilda se parece mais com um sindicato criminoso do que uma organização comercial, controlando a cidade de forma autoritária e opressora pelos bastidores, manipulando os trabalhadores e cidadãos com o objetivo de aumentar seu poder e riqueza.

A CIDADE HOJE

Yuvalin parece ser um único mecanismo gigantesco, composto por diversas partes que funcionam em harmonia. Os prédios seguem uma organização invejável, adaptada da engenharia anã. Ao contrário da maioria das cidades do Reinado, Yuvalin expandiu-se de forma ordenada sob a tutela da Guilda dos Mineradores, o que possibilitou o planejamento das novas construções.

Nem mesmo a ameaça da Tormenta ao norte ou a ocupação purista de alguns anos atrás abalaram o funcionamento metódico e as atividades incessantes de Yuvalin, que funciona dividida em três turnos igualmente ocupados em todos os períodos do dia e da noite. Isso é possível graças à sua arquitetura única, com um intrincado sistema de dutos de água quente que permeia a cidade, permitindo que ela opere até nas noites mais frias do inverno.

Vista de cima, Yuvalin parece um enorme círculo dividido em três "anéis" pelo sistema de aquedutos

que percorre a cidade. O primeiro anel, o Distrito da Forja, abriga a Fundição Central, a sede da Guilda dos Mineradores, residências luxuosas e o esplêndido Jardim Eterno. O segundo anel, o Distrito da Bigorna, é composto por prédios comerciais e residenciais e é o mais populoso dos três. Já o terceiro anel, o Distrito do Carvão, concentra atividades portuárias e agrícolas, além das residências mais pobres. Yuvan projetou a cidade como uma fonte, drenando água do Rio do Panteão até o Fundição Central, onde é aquecida e redistribuída pela rede de canais, tornando o clima mais ameno para seus habitantes. Porém, como a água do sistema perde calor conforme se afasta do centro, a periferia de Yuvalin é mais fria.

Os distritos são bem organizados, com ruas identificadas por nomes que geralmente remetem a metais ou ferramentas, como Rua Bronze ou Travessa do Fole. A Guilda dos Mineradores mantém um registro preciso dos distritos, e controla todas as permissões de negócios e moradia. Cada distrito é cercado por um muro circular que acompanha um dos aquedutos centrais — um fosso de água quente com cerca de três metros de profundidade — e tem acesso controlado através de portões guardados pela milícia. O Distrito do Carvão termina na muralha externa, que tecnicamente determina o limite da cidade. Porém, muitas casas já foram construídas além dos muros, formando uma espécie de periferia ilegal, que quase não recebe o calor da Fundição Central, apelidada de Estábulo. Isso porque essa região é habitada por trabalhadores muito pobres que, sem qualquer habilidade técnica, só podem alugar sua força física para serviços braçais nas minas e docas, o que lhes rendeu a alcunha de "trobos".

A maioria dos habitantes de Yuvalin é composta de humanos, mas a cidade apresenta uma das maiores concentrações de anões em todo o Reinado. Elfos artesãos e goblins inventores também moram aqui. Como o metal que escavam, os yuvalinenses são um povo robusto e duro, moldados pelo trabalho pesado e o clima difícil. Apesar disso, normalmente são bem-humorados e hospitaleiros, principalmente por causa do aumento exponencial de visitantes que passam pela cidade em busca de bons negócios.

Apesar de parecer um paraíso de possibilidades e progresso, os bastidores de Yuvalin escondem um governo autoritário e corrupto, controlado com punho de ferro pelos líderes da Guilda dos Mineradores. Detentora do monopólio de matéria-prima essencial para a base da economia do reino, a Guilda é capaz de manipular até mesmo o próprio regente Walfengarr Roggandin, e não mede esforços para manter-se no controle absoluto da cidade e suas operações. O governo é bastante aberto com mercadores viajantes, mas extremamente rigoroso com forasteiros, principalmente com aqueles que buscam fixar residência na cidade para começar um negócio — provavelmente o caso dos personagens.

Fundição Central

A cidade tem como marco zero a gigantesca Fundição Central. Essa construção de pedra e aço lembra um galpão de fábrica e possui quatro portas enormes, cinco andares e três imensas fornalhas com chaminés que ascendem mais de vinte metros acima do teto. Cerca de seis mil trabalhadores se revezam nos três turnos da fundição, onde são fabricados os lingotes mais puros e prestigiados de Zakharov. As caldeiras da fundição também são responsáveis pelo aquecimento dos aquedutos da cidade. Essa maravilha tecnológica é considerada o ápice da cooperação entre a inventividade humana e a engenhosidade anã.

Cada uma das portas desemboca em uma estrada larga com trilhos, que dá acesso direto a um dos três portões da cidade ou ao porto. Sobre os trilhos correm carros responsáveis por carregar a matéria-prima das minas para a estrutura. Os carros são muito maiores que carroças comuns, capazes de transportar toneladas de minério e dúzias de trabalhadores. Eles são impulsionados por um sistema engenhoso que usa carvão para girar as rodas automaticamente, e operados por uma equipe especializada.

Apenas os trabalhadores podem circular livremente na Fundição Central, sendo proibida a entrada de pessoas não autorizados. A fundição é comandada pelo trio de Mestres Fundidores, cada um responsável por um turno de funcionamento.

Distrito da Forja

O primeiro anel ao redor da Fundição Central é o menor, mas o mais importante. Por sua posição, é o distrito mais quente e confortável da cidade e, portanto, o mais nobre. Ali encontra-se a sede da Guilda dos Mineradores, assim como as mansões das famílias fundadoras e residências de outros membros distintos da guilda, que também esbanjam luxo e riqueza.

As ruas são pavimentadas com pedras claras e iluminadas por postes com lampiões mágicos. Há um pequeno centro de comércio, com alfaiates, joalheiros e armeiros de luxo, além da *Pombo de Ouro*, uma grande e refinada taverna que serve os pratos mais cobiçados da cidade.

Mas o local de maior destaque é Parque Normandia, uma área verde coberta por uma enorme redoma de vidro, repleto de árvores e flores que desafiam o

clima gelado, possível graças aos aquedutos aquecidos. Projetado por construtores de Doherimm, seu nome é uma homenagem ao fundador humano da cidade, Norman Heldret.

Sede da Guilda dos Mineradores

O maior prédio do distrito, a sede ocupa um espaço impressionante do local. É uma estrutura perfeitamente quadrada, com um pátio central aberto, que ostenta uma estátua de metal maciço com as figuras dos fundadores Yuvan e Norman em um aperto de mãos. O prédio tem diversas salas ocupadas por agentes administrativos e comerciais, uma biblioteca e um salão para reuniões. O prédio é de livre circulação do público, e fortemente protegido pela milícia, que faz da sede seu quartel-general. O comandante da guarda é Renard Bellum, um veterano do Exército do Reinado de rosto quadrado, queixo duro e braços fortes, que para sua tristeza está constantemente atolado em trabalho burocrático.

Artemis Joias Arcanas

Esta oficina luxuosa é especializada na fabricação de joias encantadas. É comandada por Artemis, uma inventora bela e exótica (uma moreau herdeira da raposa) que desperta a curiosidade dos moradores e visitantes. Artemis é constantemente perturbada por pedidos de casamento, sempre negados com frieza.

Kanpeki Espadas Especiais

A arquitetura exótica desta oficina na rua principal chama a atenção. O prédio é construído com vários telhados em camadas, tem portas corrediças e chão de tapete de palha trançada. A forja tem instrumentos estranhos e é operada por apenas duas pessoas: o proprietário Hatori Muramune e seu jovem assistente Goro Okazaki. Ambos tamuranianos, falam um valkar carregado de sotaque. As espadas de Mestre Muramune são lendárias entre os habitantes de Yuvalin, dispostos a pagar uma fortuna apenas para exibi-las como objetos de arte em suas casas. Hatori, porém, gosta de forjar suas espadas para guerreiros honrados e valorosos, e se mudou para Yuvalin com o objetivo de fabricar a katana perfeita, utilizando os metais de alta pureza da cidade.

Distrito da Bigorna

Agitado e barulhento, esse distrito concentra a maior parte da população de Yuvalin, com milhares de casas, lojas e tavernas espalhados por sua extensão. Sua arqui-

tetura não é muito diferente de outras grandes cidades do Reinado, como Deheon e Zakharin, mas impressiona até mesmo viajantes experientes pela grande quantidade de estabelecimentos que oferecem itens de metal, dos mais comuns aos mais exóticos. É possível encontrar armas e armaduras superiores, incluindo forjadas a partir de metais especiais como adamante e mitral. Encontrar esses itens exige um teste de Investigação (CD 15).

Oficina Beluhga

Chefiada pela anã "ferreira-a-frio" Penellope Pendragon (anã, caçadora 6) — conhecida como Pen-Pen — essa prestigiosa oficina oferece armas, armaduras e escudos forjados a partir do raríssimo *gelo eterno* extraído das Montanhas Uivantes.

Taverna Fim do Mundo

Essa pocilga serve como fachada para as operações de um cartel de goblins inventores que comercializa bombas e outros produtos explosivos ilegais. O líder do cartel é um goblin obeso, arrogante e avarento, que está sempre usando um monóculo e uma cartola amarrotada, auto intitulado "Príncipe da Pólvora Galix" (goblin, Ladino 3/Inventor 4).

Minérios Maravilhosos

O patriarca da família Heldret, um excêntrico inventor chamado Ezequias, tem sua oficina no Distrito da Bigorna. Quando questionado sobre os motivos de escolher o distrito menos nobre, ele sempre responde com outra pergunta: "e por que não?". Ezequias é um ávido pesquisador de novos minerais, provavelmente um dos melhores do Reinado, e possui peças de materiais exóticos como aço-rubi e matéria vermelha. Dizem que ele é aficionado pela Tormenta e se interessa por qualquer informação sobre a tempestade.

Distrito do Carvão

O anel externo é o maior em termos de espaço, mas não é muito populoso. Isso porque boa parte do território é ocupado pelas operações do Porto Varhim, um ancoradouro construído na margem leste do Rio do Panteão que opera dia e noite, recebendo embarcações que transportam os insumos produzidos pela cidade até o mar, de onde escoam para todo o Reinado. Outra parte considerável do distrito abriga uma audaciosa operação agrícola que usa o calor do sistema de aquedutos para cultivar fazendas-estufa durante o ano todo, produzindo boa parte do alimento consumido pela cidade. O restante do anel é composto por habitações populares e serviços simples como tavernas, mercearias e pequenas oficinas e lojas, geralmente pobres demais para pleitear um local no Distrito da Bigorna.

Os portões Norte e Sul levam respectivamente para as Minas Heldret e Minas Phillard, através dos trilhos elevados que seguem até a entrada das minas. A muralha externa tem quase o dobro da altura dos muros internos, e é pontilhada por ameias e torres de vigia. Margeando o muro está o assentamento conhecido como "O Estábulo" onde casebres são construídos de forma desordenada, se amontoando o mais próximo possível do calor que emana da cidade. Essa periferia está oficialmente fora dos limites de Yuvalin, mas é monitorada de perto pela milícia, com a finalidade de "evitar problemas". É comum ver grupos de habitantes do Estábulo amontoados no portão onde começam os trilhos aéreos, tentando oferecer seus serviços às equipes de transporte que passam carregando material para dentro e para fora das minas.

A Lei

A seguir estão duas fichas genéricas que o mestre pode usar se os personagens saírem da linha.

Guarda de Yuvalin — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +2
Defesa 17, **Fort** +5, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 6
Deslocamento 6m (4q)
Corpo a Corpo Maça +9 (1d8+4).

For 2, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 0, Car –1

Perícias Atletismo +4.
Equipamento Apito, cota de malha, escudo leve, maça. **Tesouro** Nenhum.

Sargento da Guarda — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4
Defesa 20, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +12 (1d8+11, 19).
À Distância Besta leve +10 (1d8+8, 19).
Autoridade Local Em Yuvalin, o Sargento fornece +2 em testes de perícia e rolagens de dano para aliados em alcance curto.

For 3, Des 0, Con 2, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Atletismo +6, Investigação +5.
Equipamento Apito, besta leve, escudo pesado, espada longa certeira, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Metade.

AVENTURA UM

FORJA DE HERÓIS

As cidades do Reinado são um ótimo ponto de partida para aventureiros iniciantes, e Yuvalin não é exceção. Apesar de não ser uma capital, a cidade-forja tem crescido de forma acelerada nos últimos anos, principalmente após a Guerra Purista, recebendo novos moradores em busca de trabalho e oportunidade todos os meses. Nossos heróis foram atraídos por essa promessa, sem saber que o destino tem outros planos...

Ponto de partida da *Jornada Heroica*, *Forja de Heróis* é uma aventura para personagens iniciantes, de 1º nível. Ela é uma introdução aos principais NPCs da campanha e do grande objetivo da história: ajudar o inventor Ezequias Heldret a colocar em prática seu plano para destruir a área de Tormenta ao norte de Zakharov. Ao fim desta aventura, os personagens estarão no 4º nível.

RESUMO DA AVENTURA

Forja de Heróis é dividida em três partes, nas quais os jogadores são gradualmente apresentados às principais mecânicas de Tormenta20.

A **Parte 1** serve para que os heróis se encontrem e comecem a desenvolver uma relação enquanto grupo. Eles são novatos recém selecionados pela Guilda dos Mineradores para fazer o teste de admissão, e descobrem o sistema de classificação dos aventureiros credenciados pela Guilda, divididos entre Quartzo, Topázio e Coríndon.

Agora aventureiros nível Topázio, na **Parte 2** o grupo está livre para aceitar as missões do Quadro de Serviços na sede da Guilda. Eles devem fazer três missões para serem promovidos ao nível Coríndon. Enquanto realizam tarefas para personalidades da cidade, os heróis começam a perceber que a Guilda dos Mineradores não é tão justa quanto se pensa.

Por conta de seu sucesso, o grupo é selecionado por um dos conselheiros da Guilda, Ezequias Heldret, para uma missão de alto nível! Dando início à **Parte 3**, os heróis se deparam com um pedido inusitado do inventor: ajudá-lo a desmascarar uma tentativa de assassinato. O plano envolve uma viagem falsa e uma emboscada — que será o combate mais difícil da aventura. Ao retornar para Yuvalin, os personagens precisam ajudar Ezequias a convencer o Conselho da Guilda sobre a traição de um de seus membros, em um acalorado julgamento. Eles se tornam heróis da cidade e amigos do inventor, que os convida para participar de um plano grandioso.

PARTE 1: VIDA DE AVENTUREIRO

A aventura começa com os personagens no grande salão da Sede da Guilda, localizada no Distrito da Forja. Eles estão lá para participar do Exame de Admissão de Aventureiros que a Guilda realiza anualmente — em Yuvalin, todas as profissões são fiscalizadas pela Guilda, e apenas aventureiros licenciados podem oferecer seus serviços.

Cena 1

RECRUTAMENTO

Peça aos jogadores explicarem como e porque seus personagens estão interessados em obter uma licença de aventureiro — lembre-os que podem usar suas origens como inspiração. Você pode fazer com que os personagens já interajam entre si na sala de espera, talvez encorajados por algum NPC falastrão que pergunta seus nomes e objetivos. Assim que todos se apresentarem, uma cerimônia de abertura se inicia.

A porta dupla nos fundos do salão se abre, revelando um trio de agentes da Guilda uniformizados — um homem e duas mulheres, todos humanos. Eles tomam o centro da sala e uma das mulheres limpa a garganta com um pigarro, chamando a atenção.

"Agradecemos a paciência de todos. Avaliamos suas inscrições e temos um resultado preliminar. Irei chamar os nomes dos aprovados em sequência, que serão colocados em grupos para a segunda fase. Eles são:

Chame o nome dos personagens em ordem alfabética e diga a eles que foram colocados como um grupo para a próxima etapa.

"Como sabem, a atuação de aventureiros dentro dos limites da muralha só é permitida com autorização da Guilda, sob pena de encarceramento ou mesmo exílio. Por isso, alertamos a todos que não foram aprovados que sua melhor opção é se preparar para o ano que vem, e não engajar em atividades ilegítimas. Vocês estão dispensados. O primeiro grupo por favor acompanhe a oficial Helena, e o segundo o oficial Gaston."

O grupo se dirige para uma sala com uma mesa longa, onde cada um recebe um pergaminho junto com um broche prateado que ostenta o brasão da Guilda dos Mineradores e um pequeno cristal opaco, com a palavra "quartzo" gravada no metal. A Oficial Helena começa a explicar a próxima etapa: o grupo receberá uma licença temporária e deve concluir uma tarefa oficial selecionada pela Guilda, que irá avaliar suas capacidades de servir como aventureiros registrados. Caso fracassem, serão desqualificados. No pergaminho há um mapa da cidade (mostre o mapa da página 7) e um texto explicativo:

Os aventureiros com licença temporária nível Quartzo devem se apresentar à um dos Mestres da Forja na Fundição Central para resolver um problema de infestação. Os recrutas têm dois dias para concluir a tarefa.

O pergaminho também explica que os aventureiros registrados são divididos em categorias, sendo Quartzo os aventureiros em treinamento, Topázio os profissionais, e Coríndon os aventureiros de elite. A categoria do aventureiro define o tipo de missão que ele pode aceitar no quadro da Guilda. A Fundição Central fica a poucos minutos de caminhada.

Cena 2

O TESTE

Com as insígnias da Guilda, é fácil entrar na Fundição Central (veja a descrição do local na Introdução). Os personagens são levados ao escritório do Mestre da Forja, onde encontram um humano sentado atrás de uma mesa de metal cheia de papéis e livros empilhados. Ele faz um sinal com a mão para que os personagens se aproximem.

Sem parar de escrever ou mesmo tirar os olhos do papel, o humano careca e de feições duras dirige a palavra a vocês:

"Os aventureiros enviados pela Guilda, presumo". Ele coloca a caneta no tinteiro e sopra o livro em sua frente. "Finalmente. Sou o Mestre da Forja Himmerzan, responsável por esse turno. Vou ser direto pois estou ocupado: estou com um problema sério de infestação em alguns dos depósitos subterrâneos. Preciso que vocês investiguem o local e se livrem das pragas. Provavelmente não passam de ratos gigantes que acabam vindo parar no depósito quando se escondem nos carros de transporte. Dispensados."

Mestre Himmerzan não irá responder perguntas e pede de forma educada, mas firme, que os personagens se retirem. O grupo pode questionar os trabalhadores da Fundição Central. Cada personagem

pode fazer um teste de perícia entre Conhecimento, Diplomacia, Intimidação ou Investigação, para descobrir uma das informações a seguir, escolhida aleatoriamente entre aquelas com CD igual ou menor que o resultado do teste.

CD	Informação
10	Não é incomum que ratos gigantes e outras criaturas das minas entrem nos carros de transporte procurando calor e comida, e acabam vindo junto com a carga para os armazéns.
15	Três operários já foram feridos por o que quer que esteja nos porões, mas os ferimentos não parecem com mordidas de rato. Um dos curandeiros disse se tratar de um tipo estranho de queimadura.
15	Um dos sobreviventes disse que sentiu uma dor horrível em sua perna, como se a tivesse enfiado no ácido que usam para limpar os metais.
20	Mestre Himmerzan foi apontado há pouco tempo para substituir um antigo mestre sem nenhuma razão aparente, durante a Guerra Purista. A Guilda diz que foi por causa de sua experiência como militar, mas existem rumores de que ele é na verdade um oficial purista — já que demonstra certo desprezo por funcionários não-humanos.

Cena 3

Entranhas da Fundição

Quando o grupo estiver pronto para entrar nos armazéns, um dos operários os guia até o local e abre as portas. Ele explica que, por segurança, as portas serão trancadas após eles entrarem — e só serão destrancadas após a ameaça ser eliminada.

O armazém subterrâneo é enorme, e vocês sabem que existem vários desses no complexo da Fundição. Caixotes metálicos gigantescos estão organizados ao longo das paredes, formando um labirinto de corredores.

Peça aos jogadores um teste de Percepção (CD 10). De trás dos caixotes de minérios, quatro glops saltam sobre os rostos dos personagens! Todos rolam Iniciativa, mas personagens que falharam no teste de Percepção ficam surpreendidos (na primeira rodada, não agem e ficam desprevenidos; *Tormenta20*, p. 394).

Criaturas. Glops x4 (*Tormenta20*, p. 286).

Derrotando essas criaturas, os personagens percebem um rastro de gosma verde no piso, rumo ao fundo do galpão. O grupo precisa avançar rumo às entranhas da fundição.

Cena 4

Caixotes Perigosos

O corredor é escuro e parece mais bagunçado do que deveria — os glops devem ter feito uma zona procurando por comida!

Peça para os jogadores um teste de Percepção (CD 15) para notar caixas enormes deslizando lentamente para a beirada. Veja os resultados abaixo.

Caixotes em Queda. Se nenhum personagem perceber os caixotes instáveis, eles desabam sem aviso sobre o grupo desprevenido, que deve fazer um teste de Reflexos (CD 20) para evitar o perigo! Personagens que falharem no teste sofrem 2d6 de dano de impacto.

Caixotes Instáveis. Se pelo menos um personagem passar no teste, o grupo percebe o perigo a tempo de reagir. Cada personagem têm uma rodada para tentar evitar o desastre. Eles podem, por exemplo, correr dali antes das caixas caírem (Atletismo CD 20) ou passar lentamente pelo corredor sem esbarrar em nada, para manter os caixotes equilibrados (Acrobacia, CD 20). Deixe que os jogadores encontrem soluções criativas, como usar poderes de classe, como Eclético e Especialista para melhorar seus testes, ou mesmo uma magia — talvez *Teia* para segurar os caixotes no alto por tempo suficiente para o grupo atravessar. Caso falhem, sofrem metade do dano dos caixotes descritos acima.

Cena 5

Mamãe Glop

O barulho das caixas atrai o verdadeiro culpado da infestação: um glop gigante, quase do tamanho de uma carroça, pingando ácido que perfura o chão!

Passar em um teste de Sobrevivência (CD 16) revela que essa é uma "mamãe glop", uma fêmea que chega a triplicar de tamanho quando vai ter sua "ninhada", e quase sempre procura um local seguro e com bastante alimento.

Criatura. Mamãe glop (p. 26).

Com o problema resolvido, os aspirantes a heróis podem reportar sua missão bem-sucedida tanto ao Mestre da Forja quanto à Guilda dos Mineradores. A palavra do Mestre Himmerzan é prova suficiente de sua vitória, e garante a tão sonhada promoção à Aventureiro Oficial Nível Topázio!

Este é o fim da Parte 1 da aventura. Lembre-se de que, se estiver usando a variante de marcos, os personagens sobem de nível ao fim de cada parte.

PARTE 2: TRABALHO DURO

Designados como um esquadrão oficial (peça para os jogadores definirem um nome para o grupo!), os personagens agora podem aceitar ofertas de trabalho postadas no mural da sede da Guilda.

Abaixo seguem as tarefas do mural. Os personagens são livres para escolher quais querem fazer. Algumas envolvem combates, enquanto outras envolvem perigos complexos (veja *Tormenta20*, p. 320). Os níveis de perigo das tarefas são equivalentes ao ND para os personagens. Deixe claro para os jogadores quais tarefas estão dentro de suas capacidades, mas se eles insistirem, deixe-os — pode ser uma lição valiosa de que não serão protegidos pela história.

Quando o grupo completar tarefas que somem ND 10 (por exemplo, duas missões com nível de perigo 2 e duas com nível de perigo 3), é chamado para a sede da guilda para ser promovido para o nível Coríndon. Avance para a Parte 3 da aventura.

Sinta-se livre para criar a "costura" entre as tarefas, com os personagens explorando a cidade, descansando ou renovando seus equipamentos. Veja a **Introdução** para mais detalhes sobre Yuvalin. Os personagens são livres para descansar por quanto tempo desejarem entre as tarefas, mas se esperarem demais podem perder algumas missões! Você também pode criar suas próprias tarefas caso alguma delas não agrade seu estilo de jogo.

Amansar Espírito do Gelo

Solicitante: Penellope Pendragon
Local: *Oficina Beluhga*, Distrito da Bigorna

Descrição: adquiri um cristal elemental das Uivantes, mas parece que o espírito dentro dele ainda está ativo. Preciso de aventureiros bons de briga para cuidar do elemental quando eu abrir o cristal.

Nível de Perigo: 3 **Recompensa:** T$ 200

Pen-Pen é uma anã ferreira, famosa por forjar equipamentos de gelo eterno — e por sua barba azul, decorrência de tanto lidar com esse material! Encontrar sua loja não é difícil e ela recebe os personagens bem animada. Pen-Pen explica que vai extrair a energia de um cristal elemental para forjar uma arma, mas o espírito contido na gema é hostil. Ela conta com o grupo para subjugar o espírito!

Criatura. Stagh (p. 27).

Se o grupo derrotar o elemental em até quatro rodadas, a criatura se dissipa e volta para o cristal inerte. No início da quinta rodada, o elemental começa a destruir a oficina com seus ataques, o que reduz a recompensa pela metade por desconto aos "danos causados". Se dois personagens forem derrubados pelo elemental (com 0 PV ou menos) Pen-Pen interrompe o processo para proteger o grupo, e o cristal fica arruinado. Nesse caso, o grupo não recebe nenhuma recompensa, e ainda fica em maus lençóis com a ferreira. Anote o resultado desta tarefa, ele será importante no final da aventura.

Auxílio em Manufatura

Solicitante: Goro Okazaki
Local: Oficina Kanpeki, Distrito da Forja

Descrição: contrato ajudantes para ajudar na forja de espada. Pago bem.

Nível de Perigo: 1 **Recompensa:** T$ 30/pessoa

É fácil encontrar a Oficina Kanpeki no Mercado Central, já que a arquitetura exótica do prédio destoa dos demais. O grupo é recebido por um tamuriano sério e gentil, que fala com um sotaque carregado, chamado Goro. Ele explica que precisa de ajuda para terminar uma encomenda, já que seu mestre se ausentou por alguns dias.

Testes e Opções. Goro precisa que os personagens executem as funções que ele normalmente faz para seu mestre: operar o fole, segurar a lâmina incandescente para a têmpera, preparar os óleos para resfriar o material, entre outras tarefas. O grupo precisa fazer um teste estendido usando perícias relevantes e diferentes (como Atletismo, Ofício, Fortitude; pergunte quais irão utilizar). Cada teste tem CD 15 e são necessários três sucessos. Se passarem, avançam para a próxima cena, "Arruaceiros". Se tiverem uma falha total, estragam a espada e falham na missão.

Arruaceiros. Após a primeira parte do trabalho, uma gangue entra na oficina derrubando objetos e armas. Seu objetivo é atrapalhar o trabalho de Goro, aproveitando a ausência de mestre Muramune.

Criaturas. Bandidos x6 (*Tormenta20*, p. 289).

Durante esta cena, dois personagens precisam continuar ajudando Goro enquanto o restante do grupo expulsa os arruaceiros. Ajudar exige uma ação completa e um teste de perícia, como na cena anterior.

Os personagens podem se revezar entre ajudar e lutar, mas precisam usar uma ação completa para trocar de posição. Com mais três sucessos, o trabalho é terminado e os personagens podem se juntar à luta. Caso metade dos bandidos sejam derrotados, a gangue foge gritando xingamentos e ameaças. Goro explica que arruaceiros constantemente causam problemas na loja. Ele sabe que as gangues são pagas pela guilda, já que a Oficina Kanpeki não é uma afiliada oficial, mas não pode provar isso.

Se os heróis conseguirem proteger a oficina e terminar a espada, Goro dobra a recompensa em dinheiro e diz estar em dívida de honra com os personagens. Caso falhem no teste e arruínem o produto, Goro agradece pela ajuda com os bandidos e paga metade da recompensa. Anote o resultado desta tarefa, ele será importante no final da aventura.

Caçada Exótica

Solicitante: Chef Rizzelena

Local: Taverna *Pombo de Ouro*, Distrito da Forja

Descrição: procuro aventureiros capazes para perseguir e abater uma iguaria que habita o leito do rio.

Nível de Perigo: 2

Recompensa: T$ 120/peça

O *Pombo de Ouro* é a taverna mais luxuosa de Yuvalin, conhecida por servir alta gastronomia e ser frequentada pela elite da cidade. Rizzelena é uma elfa de porte altivo e elegante, de fala calma e polida. Está quase sempre com seu dólmã de um tecido azul, que contrasta com seus cabelos lilás brilhante, perfeitamente alinhados em um coque. Ela recebe os aventureiros em seu escritório no segundo andar.

"Vocês sabem o que é um gorlogg? É uma fera de terras longínquas, trazida para o Reinado para ser uma arma de guerra. Muitos acabaram fugindo de seus captores e hoje uma manada de gorloggs habita o rio perto do porto. Preciso que me tragam uma cauda de gorlogg intacta para preparar uma nova receita. Se conseguirem trazer mais de uma, pagarei por peça."

Os personagens precisam ir até a margem do Rio Panteão, que pode ser acessado pelo Porto Vharim. Encontrar os gorloggs requer um teste de Sobrevivência (CD 15). Se passar, o grupo avista duas das criaturas e pode se preparar para atacar. Se falhar, é emboscado por elas. Nesse caso, todos os personagens devem fazer um teste de Percepção (CD 15). Aqueles que falharem são surpreendidos (na primeira rodada, não agem e ficam desprevenidos).

Criaturas. Gorloggs x2 (*Tormenta20*, p. 291).

No final de cada duas rodadas de combate, um jogador deve rolar 1d4. Se rolar "1", outro gorlogg surge do rio e se junta à luta. Isso pode acontecer até duas vezes, tornando o combate muito perigoso! Lembre os jogadores que eles podem fugir e voltar para a cidade. Remover a cauda de um gorlogg abatido durante o combate requer uma ação completa e um teste de Ofício adequado ou Sobrevivência (CD 15).

Coleta de Ingredientes

Solicitante: Boticário Rafu
Local: *Poções Promissoras*, Distrito da Bigorna

Descrição: procuro caçadores de monstros para ajudar na coleta de ingredientes... Perigosos.

Nível de Perigo: 2 **Recompensa:** T$ 100+

A loja de poções e unguentos é pequena, mas parece muito bem abastecida. Rafu é um qareen avantajado, que usa um longo robe de tecido grosso com vários tons de verde e lilás. O boticário precisa que os personagens o acompanhem até a floresta ao leste, para encontrar e abater uma aranha gigante. Ele explica que precisa do veneno para fabricar seu famoso unguento curativo, e promete entregar as sobras da produção aos personagens.

Criatura. Aranha gigante (*Tormenta20*, p. 287).

Quando retornam, Rafu paga a recompensa e pede para o grupo passar na loja em três dias para o restante do pagamento — um total de 2d4+2 doses de bálsamo restaurador.

Coleta e Entrega de Encomenda

Solicitante: "Sr. P" **Local:** Normandia

Descrição: procuro um grupo de aventureiros destemidos e discretos que possam coletar uma encomenda no porto e levá-la para um ponto específico na cidade. Pago muito bem pelo serviço. Interessados me encontrem em Normandia, estarei todos os dias, ao meio-dia, sentado num dos bancos da praça central vestindo uma boina azul.

Nível de Perigo: 1 **Recompensa:** a definir

É fácil localizar uma pessoa de boina azul sentada num dos bancos, fingindo ler uma *Gazeta do Reinado* de forma suspeita. Quando abordada, a figura esconde o rosto com o papel e pede para ver as insígnias de aventureiros. Ele não quer se identificar e pede pra ser chamado de "Sr. P". A tarefa é simples: buscar uma encomenda em seu nome no porto e levá-la até a joalheria da Srta. Artemis, que fica no Mercado Central. Sr. P paga adiantado T$ 150, e diz que pagará mais T$ 150 depois que concluírem a entrega. Ele insiste que o pacote não deve ser aberto em hipótese alguma.

Os personagens recebem um papel com as instruções de onde coletar o pacote e devem comparecer ao porto à noite. A cena é absurdamente suspeita, e dois marinheiros mal-encarados aguardam os personagens perto do local de entrega. Pegar o pacote é fácil, mas no meio do caminho de volta o grupo é emboscado por assaltantes.

Criaturas. Bandidos x6 (*Tormenta20*, p. 289).

Na manhã seguinte, os personagens podem entregar o pacote na joalheria *Artemis Joias Especiais*. Caso optem por abrir o pacote, encontrarão uma gema preciosa (um Ofício relevante diz que a joia vale T$ 500), junto com uma carta de declaração de amor escrita por Peter Varhim, o herdeiro de uma das casas fundadoras. Se entregarem o pacote intacto, Artemis verifica o conteúdo imediatamente, e pede aos personagens que levem um recado ao remetente:

"Digam ao seu contratante que eu agradeço a gentileza, mas peço que ele não envie mais coisas assim. Obrigado e tenham um bom dia."

O grupo pode encontrar Peter no mesmo local de antes e receber o restante da recompensa. Ele diz que tem olhos por toda a cidade, então sabe que fizeram a entrega. Os personagens podem simplesmente dar o recado de Artemis ou, caso tenham lido a carta e descoberto a verdade, revelar que sabem a identidade de Peter e sobre suas investidas rejeitadas, fazendo com o que o rapaz fique preocupado e enraivecido. Se tentarem extorquir Peter de alguma forma, ele fica ultrajado e diz para os personagens tomarem cuidado com quem mexem em Yuvalin. Anote as escolhas dos jogadores — elas serão importantes mais tarde.

Escolta até Tarrafet

Solicitante: Astor Cartografia & Geologia
Local: Distrito da Bigorna

Descrição: preciso colher amostras de solo na região de Tarrafet, mas o local é infestado de mortos-vivos errantes. Por esse motivo busco contratar uma escolta de aventureiros.

Nível de Perigo: 3 **Recompensa:** T$ 400

A sede da empresa de cartografia e geologia é um pequeno sobrado no Distrito da Bigorna. A parte inferior funciona como um escritório, cheio de livros, mapas, anotações e amostras de rochas catalogadas em caixas. É lá que o grupo encontra Adina Astor, uma hynne de cabelo bagunçado que veste um longo e pesado casaco de cânhamo quase até os joelhos, com diversos bolsos, e usa um par de óculos com lentes de tamanhos diferentes. Ela fala de forma acelerada e empolgada, e explica que a viagem de carroça até o local deve levar quase um dia inteiro seguindo a margem do Rio Panteão, e será necessário acampar no local

para voltar no dia seguinte, portanto os personagens precisam estar preparados.

A viagem até os arredores de Tarrafet é tranquila, e Adina conta parte da história do local para os personagens: vítimas de uma espada amaldiçoada, os moradores morreram de fome e frio, sendo erguidos como mortos-vivos pela magia vil da arma. O local que ela quer explorar é uma região de mineração próxima ao rio, onde os habitantes da cidade garimpavam ouro.

Vocês montam acampamento e descansam perto do leito do rio. Apesar dos rumores a noite é tranquila, mas de manhã o problema começa cedo: Adina explica que vai ligar algumas máquinas bem barulhentas para fazer sua pesquisa, o que certamente atrairá os mortos-vivos do local. Estejam preparados para defendê-la até que termine sua pesquisa.

Quando Adina termina de montar seu equipamento, pede para os personagens avisarem quando estiverem prontos. Então, liga a máquina. Como esperado, o som alto atrai uma turba de zumbis que ataca o grupo. A cada três rodadas, mais uma turba de zumbis surge e ataca. Os personagens precisam segurar os mortos-vivos por 1d3+6 rodadas, quando Adina termina o experimento, desmonta seu maquinário e diz para todos fugirem.

Criaturas. Turba zumbi (*Tormenta20*, p. 297).

Se conseguir terminar o experimento, Adina fica animadíssima com os dados que seu maquinário adquiriu, e agradece imensamente aos heróis por terem arriscado suas vidas em nome da ciência. Caso metade do grupo seja derrubado, Adina sugere que fujam, deixando seu maquinário para trás. Ela ainda recompensa os personagens com metade do dinheiro, mas fica claramente frustrada em voltar para Yuvalin de mãos vazias. Anote o resultado desta empreitada, ele será importante no final da aventura.

Investigação de Contrabando e Venda de Material Ilegal

Solicitante: Guilda dos Mineradores

Local: Taverna *Fim do Mundo*, Distrito da Bigorna

Descrição: a Guilda recebeu denúncias de que goblins estão vendendo explosivos ilegais na taverna *Fim do Mundo*. Investiguem o local por pistas que possam levar aos produtos ou aos contrabandistas, e tragam as informações e provas para a Sede da Guarda.

Nível de Perigo: 1 **Recompensa:** T$ 200

Localizada no Distrito da Bigorna, a taverna *Fim do Mundo* é uma espelunca tão caída que é quase charmosa. As mesas são de uma altura desconfortável tanto para goblins quanto para humanos, enquanto absolutamente todas as cadeiras têm algum defeito. O balcão tem um vidro seboso e um trio de goblins serve copos de bebidas duvidosamente sem rótulo para os poucos clientes que se aventuram no local.

Testes e Opções. Os jogadores devem investigar a taverna, uma espelunca gerida por uma gangue de goblins. A taverna realmente serve como fachada para a venda artefatos explosivos, mas os goblins não são exatamente maldosos — apenas não perguntam as intenções de seus clientes.

Peça para os jogadores descreverem como vão investigar (veja exemplos no quadro). Então, faça um teste estendido, exigindo perícias relacionadas com o que cada personagem fez para investigar. Cada perícia só pode ser usada uma única vez pelo grupo, então estimule os jogadores a formularem um plano! Todos os testes têm CD 15. Cada sucesso revela uma das informações abaixo (role 1d6 para definir qual). Se os jogadores acumularem três falhas, são expulsos da taverna por serem enxeridos demais. Isso encerra a investigação. O grupo pode recorrer à violência, mas lembre-os de que isso é um crime dentro da cidade, além de uma atitude pouco louvável.

1d6	Informação
1	Apesar de ter uma "Cozinha" nos fundos, a taverna serve apenas bebidas. Sempre que algum prato de comida é pedido aos funcionários, eles arrumam desculpas de que o suprimento acabou.
2	A Taverna realmente recebe vários visitantes suspeitos, que não raramente são levados para os fundos e saem com pacotes estranhos.
3	Uma fuligem preta pode ser encontrada pelo chão da taverna. Um personagem treinado em Ofício (alquimia) percebe que se trata de pólvora.
4	O dono da taverna é chamado pelos frequentadores de "Príncipe da Pólvora Galix".
5	Nenhum dos produtos vendidos pela gangue de Galix é realmente ilegal, apenas controlado como monopólio pela Guilda.
6	Galix fala com todas as letras que não entende porque a Guilda colocaria aventureiros em seu encalço já que ele paga muito bem pela "proteção" dos agentes da Guilda.

Munidos dessas informações, os personagens têm duas opções: levar as provas para a Sede da Guarda e receber a recompensa em dinheiro, ou fingir que não descobriram nada, fazendo Galix ficar devendo uma para o grupo. Anote a opção que os jogadores fizeram, ela será importante no final da aventura.

Investigação nas Minas Heldret

Solicitante: Mineradora Heldret
Local: Minas Heldret

Descrição: a Mineradora Heldret contrata aventureiros experientes para averiguar uma câmara suspeita encontrada durante as escavações.

Nível de Perigo: 3 **Recompensa:** T$ 500

A sede da Mineradora Heldret fica na parte sul do Distrito da Forja, em um galpão logo abaixo dos trilhos aéreos que conectam a Forja Central à entrada da mina. Vocês são recebidos pelo contramestre Haldor, um humano de meia idade e porte robusto, que claramente já viu seus anos de trabalho braçal. Ele explica que, durante a expansão das minas, seus homens encontraram uma câmara com arquitetura anã. Ele quer que vocês investiguem a câmara para saber o que há nela, já que a Guilda ignorou os pedidos de auxílio por parte da mineradora — e ameaçou suspender as atividades da mina se o caso não for resolvido logo.

Haldor e o grupo vão até as minas pelo sistema de trilhos aéreos. É uma viagem rápida, mas impressionante, que oferece uma visão ampla da cidade à medida que os personagens se afastam dela. Lá, Haldor e dois ajudantes acompanham o grupo pelos túneis, até chegar ao local: uma câmara que havia sido soterrada por um deslizamento décadas atrás.

A câmara é um salão com paredes e teto perfeitamente geométricos e repletos de runas. Ao fundo há uma porta dupla de metal, ladeada por duas estátuas.

A câmara possui 18 x 18 m. Quando um personagem chega ao centro da sala, os olhos das estátuas se acendem, elas se movem de forma bizarra e atacam!

Criaturas. Estátuas animadas x2 (p. 26).

Caso metade do grupo seja derrubado, Haldor e seus ajudantes correm para arrastar os convalescidos. As estátuas não saem da sala, e retornam para a posição original se todos os personagens saírem.

Após derrotar as estátuas, os homens de Haldor começam a investigar a enorme porta dupla ao fundo. Parece que eles vão ter muito trabalho pela frente com essa descoberta... Anote o resultado desta tarefa, ele será importante no final da aventura.

Reforço nas Muralhas

Solicitante: Sargento Elias Fletcher
Local: Distrito do Carvão, Portão Sul

Descrição: estamos com problemas para fiscalizar o portão e poucos homens disponíveis. Aceitamos reforço de aventureiros registrados.

Nível de Perigo: 2 **Recompensa:** T$ 50/pessoa

As muralhas externas não são realmente o limite de Yuvalin: muitas pessoas pobres fazem moradias irregulares do lado de fora dos muros para aproveitar o calor que emana dos aquedutos. Ainda assim, é um local onde a lei é menos eficaz, e constantemente requer investidas da guarda.

Quando chegam ao posto de vigia, os heróis encontram o sargento Fletcher. Ele está numa pequena sala, onde interrogava um homem de forma violenta.

"Ah, aventureiros. Chegaram em boa hora. Um... voluntário... acabou de nos dar uma pista de quem está tentando entrar em Yuvalin com mercadoria contrabandeada. Sabemos onde é o depósito deles. Que tal fazermos uma visita? Estou com poucos homens para encarar muitos 'trobos'. Posso contar com vocês?"

O grupo segue com o sargento e um casal de guardas até o local. Os três estão sem os uniformes, para não chamar atenção. É um casebre simples, mas vigiado por dois capangas. Quando o grupo se aproxima, Fletcher faz um leve cumprimento aos homens que, estranhamente, abrem passagem. Lá dentro, meia dúzia de mal-encarados se levanta, mas o sargento ergue as mãos e inicia um discurso:

"Senhores... Vocês sabem porque estou aqui. E desta vez trouxe reforços, então nada de gracinhas."

O sargento veio recolher algum tipo de propina, e trouxe os personagens como guarda-costas para intimidar os criminosos! O grupo tem duas opções:

Ajudar na negociação. Fletcher promete parte do suborno para os personagens. Para convencer os bandidos a pagar, o grupo precisa passar em um teste estendido de Intimidação (CD 16, 3 sucessos exigidos). O próprio Fletcher pode fazer um dos testes (ele possui Intimidação +6). Se passarem, Fletcher recebe a propina e o grupo volta para a delegacia no portão sul. Lá, o sargento paga T$ 100 por personagem a mais. Se falharem, são atacados pelos bandidos (veja abaixo).

Prender os Bandidos. Caso se neguem a participar do esquema e queiram enfrentar os bandidos, Fletcher balança a cabeça, mas luta ao lado do grupo. O sargento e os dois guardas são aliados iniciantes do tipo Guardião.

Criaturas. Bandidos x6 e chefe bandido (*Tormenta20*, p. 289).

Se derrotados, os bandidos se entregam. Fletcher é obrigado a pedir reforços para prender todos e desmantelar a operação, chamando bastante atenção dos moradores no processo.

Anote a opção dos jogadores, ela será importante no final da aventura.

PARTE 3: GRANDES PODERES, GRANDES PROBLEMAS

Esta parte da aventura começa após os personagens serem promovidos para o nível Coríndon. Ao contrário da Parte 2, na qual os jogadores possuem liberdade para decidir o que farão, aqui há uma sequência fixa de cenas.

Cena 1

O CHAMADO DE EZEQUIAS

É o meio da manhã quando vocês mais uma vez chegam na Sede da Guilda, animados com seu primeiro dia como aventureiros nível Coríndon. Quando se dirigem para o mural de avisos, são interrompidos por um hynne afobado, que diz ter uma encomenda para vocês. Ele entrega um envelope selado, que traz uma mensagem simples, convidando o grupo a comparecer à loja "Minérios Maravilhosos" no Distrito da Bigorna. A carta está assinada por "E.H.".

Os personagens podem pesquisar a carta misteriosa (Investigação, CD 15). Se passarem, descobrem que a loja é propriedade de um dos líderes do conselho da Guilda e herdeiro de uma das famílias fundadoras de Yuvalin. Quando chegarem ao local, leia a descrição abaixo.

Vocês se surpreendem com a simplicidade da fachada e o tamanho modesto do local, que esconde uma loja repleta de ferramentas complexas e mobília de madeira de alta qualidade, adornada com aço polido, vidro e até espelhos. Uma vitrine cheia de prateleiras ocupa a maior das paredes, com dúzias de peças feitas de metais variados em exposição. Ao fundo, um balcão de mármore com um sinete e uma porta de madeira elegante, de onde pode-se ouvir ruídos estranhos.

Quando tocam o sinete, uma figura exótica surge pela porta. Aparentemente humano, de estatura e porte medianos, o homem tem cabelos avermelhados desgrenhados e uma expressão abatida, mas mostra certa animação ao ver vocês.

"Olha só, receberam minha mensagem! Vocês estão ficando famosos na cidade, e imagino que sejam bastante ocupados, então vou direto ao ponto. Tenho uma proposta para vocês: quero que me ajudem com um assassinato. No caso, o MEU assassinato."

"Ah, sim, nem me apresentei direito, que rude! Sou Ezequias Heldret, Pesquisador da Tormenta. Claro, também sou parte da diretoria da Guilda dos Mineradores e dono da operação de mineração sul nas minas Heldret, mas meu trabalho de verdade é pesquisar os efeitos da tempestade rubra e, principalmente, como combatê-los!"

"Acontece que estou com um pequeno problema: o atual presidente da Guilda me quer morto. Desde que encontraram as ruínas anãs nas minhas minas, Rodford Vharim vem tentando minar a minha posição. Entenderam? Minar!" — ele solta uma gargalhada aguda. "Eu sei que ele é um safado, aceita propinas, extorque comerciantes, vende favores. Mas não posso provar nada disso. Por isso, arquitetei um plano: o ameacei de divulgar documentos que nem tenho! Certamente ele vai ficar desesperado pra me ver debaixo da terra, e é aí que vocês entram. Preciso que vocês me protejam dos homens de Rodford e me ajudem a capturar um deles vivo. Vamos expor aquele crápula e livrar a Guilda dos Mineradores de suas garras imundas!"

"Por que estou contando isso pra vocês? Ora, porque não sou novo na cidade. Sei que vocês têm ajudado vários yuvalinenses, e tenho certeza que seu coração está no lugar certo. São o tipo de pedra preciosa que pode ser lapidada em heróis de primeira."

O plano de Ezequias é simples: ele anunciará uma viagem falsa à capital, comunicando publicamente que irá "se reunir com Walfengarr Roggandin em pessoa para tratar de assuntos de extrema importância para a cidade, que tornarão a vida de todos os yuvalinenses mais justa." Ele pretende que Rodford morda a isca e, com medo de ser exposto ao regente, envie seu capanga de confiança, Zelin, para atacá-lo no trajeto. O grupo tem dois dias para se preparar para a viagem e, potencialmente, para o confronto.

Cena 2

VIAGEM FALSA

No dia da viagem, Yuvalin acorda com a notícia de que Ezequias Heldret fará um pronunciamento público em Normandia. Se os personagens o acompanharem, testemunham milhares de pessoas lotando o parque-estufa para ouvir o inventor discursar sobre um mal oculto que envenena Yuvalin, e dizer que em algumas horas estará partindo rumo à capital, para resolver esse problema de uma vez por todas.

Ezequias Heldret

Principal NPC da campanha, Ezequias é um personagem que você, como mestre, precisará interpretar em vários momentos das aventuras. Ele será o grande responsável por guiar os heróis até a Cidade na Tormenta.

Ezequias é o atual patriarca da família Heldret, descendentes de um dos membros do grupo de exploradores que fundou o reino de Zakharov. Como herdeiro do sobrenome e das riquezas da família — que envolvem a posse de algumas das minas mais lucrativas de Yuvalin — Ezequias faz parte do conselho da Guilda dos Mineradores, mas sua presença é meramente tolerada pelos demais membros. Sua aparência exótica e comportamento estranho dividem opiniões entre os yuvalinenses: enquanto alguns se sentem desconfortáveis em sua presença, outros apreciam os conhecimentos e ideias "malucas" de Ezequias, que lhe renderam o apelido de "Professor".

Aparência. De estatura mediana, Ezequias possui postura retraída, que contrasta com sua fala enérgica e animada. Sua pele alva deixa claro que ele passa pouco tempo no sol, e seus cabelos acobreados estão sempre desgrenhados. Suas mãos têm dedos longos e finos, que um observador atento pode notar que tem uma articulação a mais. Ezequias usa um sobretudo de couro repleto de bolsos com cacarecos "científicos", e parece nunca tirar os óculos de solda com lentes grossas, presos por uma tira de couro reforçada. A verdade é que Ezequias usa os óculos para esconder sua esclerótica laranja brilhante, que deixa evidente sua origem lefou, pois prefere se passar por humano para evitar problemas.

Personalidade. Um ávido pesquisador de minérios e materiais exóticos para a fabricação de armas e outras ferramentas, Ezequias é extremamente inteligente e muito culto, principalmente em relação a sua área de pesquisa: a própria Tormenta. Tem uma personalidade agitada, com uma atitude sempre muito positiva. Tagarela e sem muito trato social, Ezequias emana um ar professoral e adora explicar tudo de forma didática, muitas vezes pensando em voz alta ou simplesmente falando sozinho.

Vocês encontram Ezequias no portão sul, ao lado de uma carroça de metal com rodas largas. Em vez de cavalos, o estranho veículo é puxado por um construto que parece uma pirâmide com rodas, que vibra e emite ruídos baixos e constantes. No "dorso" da criatura metálica, uma chaminé expele gases densos de um vermelho escuro e cheiro ácido.

"Gostaram do Ford? É o meu autômato mais recente, mais rápido e eficiente do que um cavalo comum. E nunca se cansa!"

"Dentro da carruagem vocês encontram vários tipos de armas e escudos feitos com metais exóticos. Ezequias pede que escolham uma peça de seu arsenal pessoal: afinal, vocês estão aqui para protegê-lo."

Ezequias Heldret, lefou inventor

Em termos de jogo, cada jogador pode escolher uma arma, escudo ou item esotérico de adamante ou mitral, com mais uma melhoria à escolha do próprio jogador.

A viagem para Zakharov é longa e levaria mais de um dia, por isso Ezequias está contando que o ataque aconteça durante a primeira noite.

Aproveite o dia de viagem para fazer os personagens conhecerem Ezequias. Se os jogadores não puxarem assunto, faça com que o próprio inventor o faça, perguntando informações sobre o passado ou mesmo sobre as habilidades deles. Ezequias é uma pessoa curiosa, afinal de contas!

O inventor também é um aficionado pela Tormenta: fala dela com um misto de pavor e empolgação, e sempre usa o discurso de que quer descobrir tudo que puder sobre os lefeu para entender seus propósitos e maneira de pensar, ao estilo de "conheça seu inimigo". Caso os personagens suspeitem ou mesmo descubram que Ezequias é um lefou, ele não nega. Apenas conta que esconde essa característica por causa de sua linhagem, e que busca compreender como sua "maldição" funciona, para um dia conseguir revertê-la.

Cena 3

Emboscada Reversa

Ao anoitecer, vocês escolhem um local aberto e montam acampamento ao redor da carroça metálica de Ezequias. Ela está praticamente vazia — a maior parte dos "suprimentos de viagem" é composta por armamentos, munições e explosivos. O próprio Ezequias também se prepara para um possível combate, revisando engenhocas, quando uma delas começa a emitir uma luz piscante e um som agudo intermitente.

"Adoro quando um plano dá certo. Eles chegaram, preparem-se!"

O inventor explica que colocou um alarme ao redor do acampamento. Quando saem da carroça, vocês se deparam com quatro vultos fortemente armadas cercando o acampamento. Um deles se destaca do grupo, e se dirige à Ezequias com uma voz rouca:

"Você queria chamar atenção? Pois conseguiu. Uma pena que sua mensagem nunca vai chegar à Zakharin. Essas estradas são perigosas, sabia?"

Com um sorriso no rosto, o inventor retruca:

"Sim, eu sempre soube que viajar sozinho seria imprudente. Por isso, trouxe companhia!"

Os quatro vultos são Zelin e seu bando. Caso algum jogador queira conversar com os mercenários, conduza a cena de interpretação. Porém, cedo ou tarde, será hora de rolar Iniciativa! Esse é o combate mais difícil da aventura. Os personagens estão bem equipados e receberão a ajuda de Ezequias; ainda assim, suas táticas e poderes serão postos à prova!

Criaturas. Zelin e seu bando (p. 26).

No início do combate, Ezequias utiliza uma engenhoca que deixa os inimigos ofuscados na primeira rodada. Depois disso, ele serve como um parceiro destruidor, magivocador e médico iniciante até o final da cena. Se Zelin ou mais da metade dos mercenários forem derrotados, o restante dos capangas se rendem.

Vitoriosos, os jogadores podem capturar Zelin e fazê-los confessar os crimes de Rodford. Mas isso precisará ser feito de diante de um tribunal!

Cena 4

De Volta a Yuvalin

Na manhã seguinte, Ezequias pretende interrogar os homens de Rodford. Apesar de Zelin ser leal a seu contratante e difícil de intimidar, os outros mercenários podem abrir o bico. Personagens que queiram ajudar Ezequias no interrogatório podem fazer um teste de perícia diferente cada um (CD 20). Os jogadores não precisam se limitar a perícias como Diplomacia e Intimidação, podendo usar outras perícias, desde que expliquem como irão usá-las para conseguir informações dos mercenários. Um personagem pode, por exemplo, usar Investigação para encontrar evidências das ordens ou pagamento de Rodford. Anote cada resultado positivo.

Após o interrogatório, Ezequias diz que é hora de voltar a Yuvalin. Ele ruma direto para a sede da Guilda, com os capangas de Rodford amarrados e amordaçados no fundo da carroça. O retorno breve do inventor gera comoção no Distrito da Forja, que rapidamente se transforma num tumulto quando Ezequias despeja os capangas no chão e acusa publicamente Rodford Varhim de ser mandante do seu assassinato! No entanto, segundo as leis locais, o acusado terá direito de se defender perante um tribunal, presidido pelo Conselho da Guilda.

Caberá aos personagens apresentarem provas e testemunhas que incriminam o atual presidente do conselho. Para isso, eles podem contar com todos que ajudaram na cidade!

Cena 5

A Preparação

Vocês se reúnem com Ezequias na sede da Guilda dos Mineradores, de onde o inventor está proibido de sair até que o tribunal seja realizado. Ele explica o próximo passo do plano:

"Até agora estamos com a vantagem. No entanto, ainda é a nossa palavra contra a de Rodford. Precisamos pender a balança para o nosso lado, e o melhor jeito de fazer isso é chamando testemunhas que possam validar nossas palavras. Pensem em todas as pessoas que estariam dispostas a falar publicamente em nosso favor. Qualquer uma é válida!"

É hora de retomar as anotações sobre todas as tarefas que os jogadores cumpriram até agora! Peça para eles fazerem uma lista de pessoas que poderiam recorrer como testemunhas para validar seu posicionamento perante o júri. Deixe que eles se lembrem e escolham sozinhos quem gostariam de chamar como testemunhas. As opções válidas estão a seguir.

Príncipe da Pólvora Galix. Caso o goblin esteja devendo um favor aos personagens, ele poderá depor dizendo que era obrigado a pagar propina para a Guilda para manter seu estabelecimento funcionando.

Peter Varhim. O filho de Rodford tem uma péssima relação com o pai abusivo, e ficará feliz em testemunhar a favor dos personagens caso eles tenham guardado seu segredo romântico.

Goro Okazaki. O ferreiro atesta pela honra dos personagens, ao mesmo tempo em que relata os constantes ataques e ameaças que a Oficina Kanpeki sofre como represália por não se juntar à Guilda dos Mineradores. Seu mestre, o famoso ferreiro Hatori Muramune, também está presente e confirma que recebeu duas visitas de Rodford em pessoa, que disse em tom claro que ele "um dia se arrependeria de ter negado a Guilda".

Chef Rizzelena. Apesar de não ter problemas com a Guilda diretamente, a mestra cozinheira atesta a bravura e coragem dos personagens.

Guardas do Portão Sul. Se os personagens optaram por prender os contrabandistas, dois guardas são inspirados por sua coragem e relatam o esquema de corrupção que o grupo ajudou a desmantelar.

Boticário Rafu. O qareen fica feliz em falar bem dos personagens em público se eles tiverem lhe auxiliado no abate das aranhas. Afinal, o trabalho do grupo contribuiu para aumentar os estoques de remédios da cidade!

Penellope Pendragon. Caso tenham conseguido domar o espírito elemental, a anã testemunha a favor dos heróis.

Adina Astor. Se tiverem concluído a pesquisa com sucesso, Adina faz uma longa e entediante explicação de como o trabalho dos heróis contribuiu para a expansão mineradora de Yuvalin, acreditando que eles estão realmente interessados em ajudar a cidade.

Contramestre Haldor. Apesar de trabalhar para Ezequias, Haldor é ouvido caso os heróis tenham derrotado as estátuas, e reclama que Rodford propositalmente negou proteção da Guilda para os trabalhadores da Heldret.

Cada uma das testemunhas recrutadas concede um dado bônus (1d6) para ser usado pelos jogadores em ataques e defesas na cena seguinte. Sempre que faz um teste, o jogador pode escolher "gastar" uma testemunha para rolar 1d6 e adicionar esse resultado ao valor final. O jogador pode decidir usar o dado bônus após fazer o teste, mas deve fazê-lo antes do mestre declarar se o teste passou ou não.

Cena 6

O JULGAMENTO

Nesta cena, o grupo deverá convencer o Conselho da Guilda de Mineradores dos crimes de Rodford. Para isso, os personagens devem usar argumentos racionais ou emocionais, cada um envolvendo um conjunto de perícias.

ARGUMENTAÇÃO

A cada rodada, um dos personagens faz uma arguição. Para isso, escolhe entre apelo racional e emocional e diz qual das perícias do grupo correspondente vai utilizar, sempre justificando como vai usar a perícia escolhida em seu argumento.

Apelo Racional. O personagem apresenta fatos e evidências para fundamentar suas acusações. Pode utilizar as perícias Conhecimento, Diplomacia, Investigação e Nobreza.

Apelo Emocional. O personagem faz uma arguição dramática, que visa tocar o coração dos conselheiros. Pode utilizar as perícias Atuação, Enganação, Intimidação e Intuição.

Escolha uma das CD abaixo de acordo com a criatividade da explicação dada pelo jogador.

Justificativa Fraca (CD 22). A explicação da perícia escolhida não faz muito sentido ou é absurda, como usar Atuação para convencer o júri através de uma apresentação artística. (Por outro lado, se a campanha tiver um clima mais leve, transformar a cena do julgamento em um número musical pode ser uma justificativa espetacular!)

Justificativa Honesta (CD 17). A explicação faz sentido, mas não é muito criativa, como usar Diplomacia para convencer o júri de que Rodford está mentindo.

Justificativa Espetacular (CD 12). O uso da perícia é astuto e criativo, como usar Nobreza para convencer o conselho de que a má gestão de Rodford

está prejudicando os moradores e comerciantes locais, e que seria de interesse de todos que ele fosse detido.

Quando um jogador termina sua argumentação, é a vez do próximo. Um jogador não pode utilizar uma perícia que pertença ao mesmo grupo da perícia utilizada pelo jogador anterior. Repita o processo até o grupo acumular cinco sucessos ou três falhas, o que acontecer primeiro.

VEREDICTO

Se os jogadores acumularem cinco sucessos antes de três falhas, o patriarca dos Varhim é considerado culpado e sentenciado à prisão perpétua por traição. Vá para o "Desfecho", abaixo. No entanto, se acumularem três falhas antes de cinco sucessos, os conselheiros consideram o caso fraco e absolvem Rodford das acusações. Veja o quadro "Derrota no Tribunal", ao lado.

Derrota no Tribunal

Se o grupo for derrotado na corte, Rodford usa seus privilégios como Presidente para banir os personagens e Ezequias da cidade. Eles precisam recuar para o "Estábulo" e encontrar uma maneira de limpar seus nomes perante o Conselho e expor os estratagemas de Rodford. Alternativas incluem recorrer à ajuda de figuras importantes que não participaram do tribunal, ou mesmo invadir a Sede da Guilda para se apossar de documentos que incriminem o presidente.

Cabe a você, mestre, criar o caminho para os personagens! Inspire-se nas tarefas da Parte 2 e crie pequenas missões para que os jogadores consigam atingir esse objetivo.

EPÍLOGO

Quando o conselho anuncia o veredito, boa parte da população de Yuvalin comemora aliviada. Todos os anos sob o jugo de Rodford cobraram um preço alto dos moradores, que já haviam perdido as esperanças de conseguir recuperar o prestígio da Guilda dos Mineradores. Em sessão extraordinária, os conselheiros elegem Ezequias Heldret como novo presidente do conselho, e vocês estão presentes quando o inventor faz seu discurso de posse:

"Eu nasci nessa cidade e carrego os sonhos de meus ancestrais em meus ombros. Muito me entristece ver que Yuvalin perdeu seu brilho, curvando-se perante inimigos internos e externos. Bom, as ameaças dentro dos muros foram finalmente aniquiladas, e agora, chegou o momento de olhar para fora. Olhar para o céu vermelho do norte que nos oprime todos os dias e dizer "BASTA"! É isso mesmo que vocês estão pensando — ele faz uma pausa dramática — assim como expulsamos esses traidores, vamos expulsar também os invasores! Vamos destruir a Tormenta!"

Um silêncio tenso toma a sala, deixando a maioria dos presentes incrédulos.

"Eu tenho um plano. Um plano audacioso, para construir o exército mais poderoso que a Tormenta já enfrentou. E esse plano pode começar, graças a esses heróis!" — Ezequias aponta para vocês.

"Em meu primeiro ato como presidente, prometo uma coisa: Yuvalin se tornará a maior produtora de aço rubi em toda Arton!" — ele tira do bolso uma pepita metálica carmesim — "Essa amostra foi encontrada nas minas do sul, onde também descobrimos indícios de uma oficina dos anões que contém os segredos para trabalhar esse metal precioso. Era isso que Rodford pretendia tomar de mim, de nós. Mas agora... Vamos clamar o que é nosso por direito!"

Este é o fim da primeira aventura de *Coração de Rubi*. Se você está a regra de marcos, os personagens sobem para o 4º nível.

NPCs & Novas Criaturas

Estátua Animada

Esses construtos são estátuas, geralmente de pedra ou metal, encantadas para ganhar movimento. Diferente dos golens, estátuas animadas não possuem consciência nem capacidade de raciocínio: são objetos animados criados para cumprir uma única função ou diretriz, determinada por seu criador.

Estátua Animada — ND 2

Construto Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +13, **Ref** +2, **Von** +7
Pontos de Vida 70
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Pancada +12 (2d6+11).
Golpe Atordoante Uma criatura que sofra dano da pancada da estátua animada fica atordoada (Fort CD 16 evita). Uma criatura só pode ser atordoada por essa habilidade uma vez por cena.

For 4, Des –1, Con 4, Int —, Sab 0, Car –4

Tesouro Nenhum.

Mamãe Glop

Como um glop comum, essa criatura também é uma gosma esverdeada com formato de gota. Porém, tem uma tonalidade mais escura e o tamanho de uma carroça! Trata-se de um glop que comeu demais e está prestes a passar por um processo de divisão, de onde surgirão novos glops comuns.

Mamãe Glop — ND 2

Monstro Grande

Iniciativa +2, **Percepção** –1, percepção às cegas
Defesa 17, **Fort** +13, **Ref** +7, **Von** +2, imunidade a ácido
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Pancada +12 (2d6+2 mais 2d6 ácido).
Glops Filhinhos A mamãe glop está sempre acompanhada por 1d4 glops, que a protegem instintivamente. Esses glops, assim como aqueles gerados pela Meiose Glópica, não rendem pontos de experiência
Meiose Glópica (Livre) Quando ameaçada, a mamãe pode gerar outros glops filhinhos para protegê-la. No início de cada turno da mamãe, role um dado. Em um resultado par, um glop surge num espaço adjacente à ela. Ele age normalmente, no turno da mamãe, a partir da próxima rodada.

For 2, Des –1, Con 2, Int —, Sab –3, Car –3

Tesouro Padrão.

O Bando de Zelin

Braço direito de Rodford, Zelin e seu bando mercenário cuidam dos trabalhos sujos do Presidente do Conselho. Sua unidade desertou do exército yudeniano após a guerra, quando foi abandonada nos ermos de Zakharov após a derrota dos batalhões em Trokhard. Desacreditados dos ideais puristas, eles passaram a lutar por outra causa: o ouro.

Zelin Alexevich

Humano alto e musculoso, de pele e olhos claros. Conhecido como o "Lobo de Ferro", sempre fala em tom baixo e jamais sorri. Seu cabelo é curto, em estilo militar, e tem uma cicatriz no queixo em forma de xis. Veste uma armadura de couro escura e carrega uma espada de excelente qualidade — seu legado dos tempos de purista.

Zelin Alexevich — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +8
Defesa 19, **Fort** +11, **Ref** +8, **Von** +5
Pontos de Vida 70
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada bastarda +13 (1d10+6, 19) e espada curta +12 (1d6+4, 19).
Ímpeto (Livre) Uma vez por rodada, Zelin aumenta seu deslocamento em +6m até o fim do turno. *Recarga (reduzir uma criatura a 0 PV).*
Marca da Presa (Movimento) Zelin analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, ele recebe +1d8 nas rolagens de dano contra essa criatura. Se a criatura for um humanoide não humano, esse bônus aumenta para +2d8.

For 4, Des 3, Con 3, Int 1, Sab 2, Car 1

Perícias Atletismo +7.
Equipamento Couro batido reforçado, espada bastarda certeira, espada curta. **Tesouro** Dobro.

MILLA HOFFORVA

Ex-aluna da Academia Magibélica, Milla era a maga militar da unidade de Zelin. De cabelos claros perfeitamente alinhados num coque, a arcanista tem uma expressão fria e um olhar afiado, tão fulminante quanto suas magias explosivas. Usa um casaco militar pesado que vai até o meio de suas canelas, com um pequeno broche com o brasão da academia do lado esquerdo do peito.

MILLA HOFFORVA — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +2
Defesa 14, **Fort** +0, **Ref** +5, **Von** +11
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 19
Arcano de Batalha Milla soma sua Inteligência nas rolagens de dano com magias e com seu raio arcano (já contabilizado).
Raio Arcano (Padrão) Uma criatura em alcance curto sofre 2d6+4 pontos de dano de essência (Ref CD 16 reduz à metade.
Magias Milla lança magias como uma maga de 5º nível (CD 16). *1º — Armadura Arcana, Seta Infalível; 2º — Bola de Fogo, Dissipar Magia.*

For 0, Des 2, Con 2, Int 4, Sab 0, Car 1

Perícias Conhecimento +6, Misticismo +8.
Tesouro Dobro.

RUSCHEL VODOROV

Atirador de elite da unidade, Ruschel usa uma armadura de aço escuro que, completada por um elmo que lembra uma espécie de chapéu de metal, torna sua silhueta estranha e encobre boa parte de seu rosto. Costuma se comunicar com o resto da unidade por gestos militares e assovios.

RUSCHEL VODOROV — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +7
Defesa 19, **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +2
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +7 (1d8+4, 19).
À Distância Besta pesada +9 (1d12+6, 18).
Mira Apurada Quando usa a ação mirar, Ruschel recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno.
Recarga Rápida (Movimento) Ruschel recarrega sua besta pesada.

For 2, Des 4, Con 2, Int 0, Sab 2, Car –1

Equipamento Besta pesada precisa, couraça, espada longa, virotes x20. **Tesouro** Dobro.

IGOR RAITTER

O capelão da unidade é um devoto do Templo da Pureza Divina, cujo emblema carrega gravado em um enorme escudo de metal. Alto, de ombros largos, queixo quadrado e cabelos negros penteados para trás de forma impecável, Igor se mantém fanático aos dogmas do Templo, mesmo tendo desertado do exército purista.

IGOR RAITTER — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +7
Defesa 21, **Fort** +7, **Ref** +2, **Von** +13
Pontos de Vida 40
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 19
Corpo a Corpo Martelo de guerra +10 (1d8+6, x3).
Magias Igor lança magias como um clérigo de 5º nível (CD 18). *1º — Arma Espiritual, Curar Ferimentos, Escudo da Fé; 2º — Oração, Soco de Arsenal.*

For 2, Des 0, Con 3, Int 1, Sab 4, Car 2

Equipamento Escudo leve reforçado, martelo de guerra, meia armadura reforçada, símbolo sagrado. **Tesouro** Dobro.

STAGH

Esses pequenos elementais de gelo lembram uma aranha de cristal, com um núcleo de frio pulsante de onde brotam patas feitas de gelo, que terminam em pontas afiadas o suficiente para penetrar rocha, facilitando sua locomoção por superfícies inclinadas. Staghs são muito comuns nas áreas ao redor das Montanhas Uivantes, onde o frio sobrenatural facilita seu aparecimento.

STAGH — ND 3

Espírito (elemental) Pequeno

Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +4, imunidade a acertos críticos e a atordoamento, cansaço, frio, metabolismo e paralisia, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 35
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +16 (1d6+4 mais 1d6 frio).
Aura de Frio No início de cada turno do stagh, todas as criaturas em alcance curto sofrem 1d6+3 pontos de dano de frio (Fort CD 17 reduz à metade).

For 2, Des 3, Con 3, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Tesouro 1 dose de éter elemental (frio) (CD 18 para extrair; você pode gastar uma ação padrão para aplicar esse éter em uma arma ou munição, que causará +1d4 pontos de dano de frio até o fim da cena; preço T$ 60).
Parceiro Um stahg familiar concede +1 na CD de suas magias de frio.

AVENTURA DOIS

O Segredo das Minas

Uma câmara anã foi descoberta no interior das minas Heldret, em Yuvalin. Em busca do precioso aço-rubi, os aventureiros exploram o lugar e desbravam seus perigos.

O Segredo das Minas é uma aventura dividida em quatro partes, uma para cada um dos quatro andares da câmara anã. A cada andar concluído, o grupo sobe um nível, indo do 4° ao 8°. A cada andar, os aventureiros podem sair da câmara e voltar para Yuvalin para descansar e reabastecer seus suprimentos.

Resumo da Aventura

Já estabelecido em Yuvalin, o grupo ajuda Ezequias com suas tarefas como novo Presidente da Guilda dos Mineradores. Certo dia, o inventor chama os aventureiros até sua oficina e pede um favor: precisa de ajuda na exploração da câmara anã em suas minas, em busca de aço-rubi e um artefato capaz de fabricá-lo. Próximo da mina, os heróis encontram oposição na forma da Guilda dos Mineradores. A entrada da câmara revela um elevador velho, mas ainda funcional. Com ele, os aventureiros podem descer para o subsolo e, de lá, voltar rapidamente para Yuvalin.

O primeiro andar da câmara está tomado de capangas da Guilda dos Mineradores. O segundo é uma área destruída e "cavernosa", repleta de armadilhas. O terceiro andar era a oficina da inventora anã Tallaka. Os estudos dela sobre aço-rubi deixaram enigmas a serem solucionados, além de construtos e trolls a serem enfrentados. Por fim, no quarto andar, os aventureiros encontram um cofre. Além dos segredos de Tallaka, ele contém o monstro mais perigoso das minas e um grande estoque de aço-rubi... Mas não o item que pode forjá-lo.

Introdução

A aventura começa quando um mensageiro goblin, a mando de Ezequias, entra em contato com o grupo. Segundo o goblin, o inventor tem um pedido importante para os heróis. Quando o grupo aceita a missão, o goblin os leva até a *Minérios Maravilhosos*, a oficina de Ezequias, no Distrito da Bigorna.

Cena 1

O Pedido de Ezequias

O Distrito da Bigorna é a região mais povoada e movimentada de Yuvalin, repleta de casas, tavernas e oficinas. Na *Minérios*, o grupo encontra Ezequias trabalhando em itens de forja. O inventor está ocupado, mas, quando vê os aventureiros, interrompe o que está fazendo.

Ezequias explica a situação: mineradores que trabalham para ele encontraram uma câmara anã nas redondezas de Yuvalin. O inventor acredita que o lugar possa conter aço-rubi. Mais importante, informações contidas em documentos encontrados pelos mineradores indicam que o lugar pode conter uma mítica ferramenta-artefato capaz de forjar o valioso material. O lefou pede que os heróis investiguem a câmara em busca dessa ferramenta. Pelo serviço, oferece T$ 1.000 por aventureiro.

O inventor também menciona que os mineradores que foram investigar a área nunca voltaram. Ezequias teme que, por causa de seus desafetos com a Guilda, os trabalhadores possam ter sido capturados ou mortos, então avisa que o grupo precisa estar preparado para problemas.

"Estou confiando essa missão a vocês. É muito importante para minha pesquisa que vocês encontrem o artefato! É a melhor forma de se forjar aço-rubi e não ouso imaginar o que acontecerá se ele cair em mãos erradas. Por favor, peguem-no custe o que custar! Além do pagamento, vocês terão minha eterna gratidão".

Se os aventureiros pedirem mais dinheiro, Ezequias dobrará a proposta, tamanha sua dedicação à busca. A recompensa será entregue assim que a ferramenta-artefato for levada ao lefou. Caso os heróis façam mais perguntas sobre a ferramenta, Ezequias dirá que não sabe exatamente como ela é, só que é um item muito valioso que pode forjar aço-rubi.

Cena 2

O Pedido de Lonien

Uma vez que os aventureiros aceitem a missão, podem se preparar na cidade. Quando o grupo estiver partindo, uma humana jovem, alta e de cabelos claros surge correndo na direção deles. Seu nome é Lonien. Ela tem uma expressão aflita e pergunta se os aventureiros estão indo para as minas. Se responderem que sim, ela diz que seu irmão está desaparecido e que deve estar lá. Ele se chama Jaren e, como ela, é alto e de cabelos claros. Segundo Lonien, seu irmão tem agido de forma esquisita desde que foi expulso da Guilda dos Mineradores.

"Não sei o que se passa na cabeça dele... Desde que foi expulso da Guilda dos Mineradores, Jaren não parece mais o mesmo... Ele estava falando muito sobre essa mina anã de Ezequias e de repente sumiu de casa! Temo que possa ter se perdido lá ou ter feito uma bobagem ainda pior. Vocês poderiam procurar meu irmão e trazê-lo de volta, por favor?"

Caso o grupo pergunte o motivo de Jaren ter sido expulso da Guilda, Lonien diz que ele foi denunciado por Ezequias por desvio de dinheiro.

Se os aventureiros mentirem e falarem que não estão indo para as minas, Lonien pede desculpas por ter incomodado.

Cena 3

Emboscada Anã

Os aventureiros seguem em direção às minas. É uma viagem curta pelos campos gelados ao sopé das Uivantes. No meio da viagem, o grupo é emboscado por anões mercenários escondidos em valas ao lado da estrada. O grupo deve fazer um teste de Percepção (CD 15). Personagens que falharem são surpreendidos. Há quatro capangas e a líder, Stroka. Se ela ficar com menos de 15 PV, pede clemência.

Criaturas. Stroka e anões capangas x4 (p. 44).

"Ei, não foi nada pessoal! Eu e meus cupinchas fomos contratados pela Guilda dos Mineradores para dar um trato nos amigos de Ezequias. Parece que ele está criando problemas para a Guilda! Mas não vou mais ficar no caminho de vocês, tá bom?"

O grupo pode decidir o destino da anã.

Cena 4

A Entrada

A entrada da câmara anã na mina é um salão grande com piso de ladrilhos e colunas nas paredes. Em outros tempos deve ter sido bonito, mas hoje está empoeirado e repleto de rachaduras nos ladrilhos e colunas. No fundo do salão há um corredor reto, estreito e escuro. No final dele, há um elevador velho, mas que ainda funciona. Quando os aventureiros entram e puxam a alavanca, descem para o primeiro andar da câmara, o mais próximo da superfície (na perspectiva anã, seria o quarto, mas usaremos a perspectiva humana no texto).

O elevador para no primeiro andar. Os aventureiros podem descer para os outros níveis da mina. Porém, um teste de Sabedoria (CD 10) revela que isso não é boa ideia; no Reinado, é senso comum que masmorras são mais perigosas no fundo do que na superfície. Se os jogadores insistirem em explorar os andares fora de ordem, não os impeça. De qualquer forma, para abrir o cofre no quarto andar, eles precisarão de peças encontradas em todos os andares.

PARTE 1: OS MINERADORES PERDIDOS

O primeiro andar está ocupado por um bando mercenário liderado pela anã Zhura.

Área 1

CORREDOR DE ACESSO

Saindo do elevador, o grupo se vê num corredor. Um teste de Investigação (CD 15) revela indícios de uso recente (pegadas na poeira, tochas oleadas nas paredes...). Os personagens podem ir para a direita (área 2) ou para a esquerda (área 4).

Área 2

VIGIAS ATENTOS

Seguindo pela direita, os personagens passam por uma porta quebrada e chegam a uma sala larga com dois anões veteranos de guarda.

Os anões estão atentos; para surpreendê-los, os personagens precisam fazer um teste de Furtividade oposto à Percepção dos inimigos (+10). Se falharem, os anões os percebem e atacam. Na segunda rodada do combate, os anões pedem ajuda aos humanos da área 3, que se juntam ao combate na terceira rodada.

Criaturas. Anões veteranos x2 (p. 44).

Um dos anões possui um papel dobrado com uma mensagem: *Não se esqueçam: a Guilda dos Mineradores paga bem, mas exige muito! Não falhem, ou eles chamarão outros mercenários. Precisamos agir a qualquer sinal de pessoas mandadas pelo tal Ezequias. Não me decepcionem. — Zhura*

Área 3

ACAMPAMENTO

Aqui há dois humanos mercenários, descansando. Caso não tenham sido chamados para o combate pelos

anões da área 2, podem ser pegos de surpresa (Furtividade oposto à Percepção +3).

Criaturas. Humanos mercenários x2 (p. 44).

A sala é um acampamento improvisado dos mercenários, com vários sacos de dormir e mochilas repletas de bens pessoais, moedas e equipamento. grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 3 (*Tormenta20*, p. 328).

Na parede do fundo, o grupo vê desenhos que mostram o que parecem ser elementos alquímicos e um golem. O desenho é antigo, e só sobreviveu tanto tempo por estar marcado na parede. Um teste de Misticismo (CD 20) identifica os desenhos como elementos para a elaboração de construtos, provavelmente feitos por um inventor experiente.

Área 4

Vigia dorminhoco

Esta antessala está vazia, exceto por uma cadeira de madeira. Sentado nela, um humano mercenário cochila. Ele está equipado e evidentemente deveria estar de vigia. O grupo pode se aproximar sem acordá-lo com um teste de Furtividade (CD 5). Nesse caso, o grupo pode acordá-lo (ele ficará apavorado e pedirá misericórdia para poder fugir) ou seguir em frente e passar pela porta, que não está trancada.

Se o guarda acordar, vai se levantar e encarar o grupo, visivelmente assustado. Os heróis podem atacá-lo ou fazer um teste de Intimidação (CD 15) para convencê-lo a ir embora. Se for atacado, ele grita por socorro. Se os anões da área 2 ainda estiverem vivos, correm para ajudar, chegando em duas rodadas.

Criatura. Humano mercenário (p. 44).

No corredor após a porta, há uma caixa com documentos antigos. São desenhos de trolls, com setas apontando para partes específicas dos corpos. Um teste de Conhecimento (CD 15), revela que são indicações de como derrotar as criaturas. Todos os heróis recebem 1d6 de bônus que pode ser usado uma vez em um teste de ataque contra um troll ou para aumentar a CD de uma magia lançada contra um troll.

Área 5

Antessala

Aqui há um humano mercenário acompanhado de seu lobo de estimação. A função deles é guardar o tesouro da área 6 e os mineradores presos da área 7, por isso eles não deixam seu posto. Depois de lidar com os guardas, os aventureiros podem seguir pela esquerda (área 6) ou pela direita (área 7).

Criaturas. Humano mercenário (p. 44) e lobo (*Tormenta20*, p. 290).

Área 6

Tesouro

A sala para esta porta está trancada e só pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 25) ou com a chave em posse de Zhura, a comandante dos mercenários que está na área 7.

A sala é pequena e usada como cofre por Zhura. Aqui, há uma corda e um arpéu, uma pistola certeira com 10 munições e outros tesouros — o grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 4.

Área 7

Mineradores reféns

Antes de entrar nessa área, o grupo escuta pessoas chorando. Em seguida, escuta uma voz de mulher gritando para que as pessoas fiquem quietas.

Dentro da sala, há 1d6+4 mineradores presos. São aqueles que Ezequias falou que nunca voltaram das minas. Atrás deles há três anões veteranos e Zhura. Quando vê os personagens, a anã diz que matará os reféns a menos que o grupo se renda.

"Vocês são peões de Ezequias, não? Sabia que apareceriam cedo ou tarde... Recebi muito dinheiro da Guilda dos Mineradores e não vou falhar. Agora, baixem suas armas e entreguem-se... Ou eu mato todos!"

Se os personagens atacarem, cada anão matará um refém (eles estavam com ações preparadas para isso). Obviamente, isso é péssimo, então é melhor que os jogadores bolem um plano.

Os heróis podem convencer Zhura a desistir de lutar e soltar os mineradores. Para isso, precisam passar em um teste estendido de Diplomacia ou Intimidação (CD 25, 3 sucessos exigidos).

Caso Stroka, a anã mercenária do começo da aventura, tenha sobrevivido, ela pode aparecer nesse momento para convencer Zhura a desistir de trabalhar para a Guilda. Se Stroka estiver presente, a dificuldade dos testes diminui para 20.

"Trabalhar para a Guilda não vale a pena! Eles não são patrões leais, só querem encher os próprios bolsos. Somos mercenárias, mas temos princípios. Largue esse trabalho e vamos sair daqui".

Se mesmo assim o teste falhar, Zhura ataca e Stroka sai da batalha, se recusando a atacar a outra anã. Se os aventureiros tiverem matado Stroka e usarem essa informação para intimidar Zhura, a líder ficará enfurecida e atacará imediatamente.

Criaturas. Zhura e anões veteranos x3 (p. 44).

Independentemente de como o conflito seja resolvido, um refém, o anão Thrûn, sobrevive. Quando tudo tiver acabado, Thrûn agradece aos aventureiros. Caso os outros reféns tenham sido mortos, o anão lamenta que tantos tenham morrido pela ganância da Guilda. Ele pergunta aos heróis se eles vieram a mando de Ezequias e diz que os reféns foram capturados porque Ezequias não se dobra aos esquemas políticos corruptos da guilda que controla Yuvalin. É possível perceber que Thrûn admira Ezequias.

"Fazia tempo que Yuvalin precisava de alguém como Ezequias, que não se curva a esses corruptos! Viemos aqui para ajudar Ezequias, mas infelizmente fomos capturados... Não sei o que a Guilda tem planejado, mas vocês precisam pegar a ferramenta que forja aço-rubi o mais rápido possível! Seria um horror se eles conseguissem esse instrumento!"

Assim que a conversa termina, Thrûn se retira. O grupo pode escoltá-lo (e aos outros reféns, caso estejam vivos) de volta a Yuvalin.

Se o grupo investigar a sala, encontra uma pedra solta na parede do fundo, atrás de onde os reféns estavam. A pedra esconde um pequeno nicho na parede. Dentro dele, os personagens encontram um objeto no formato de um terço de um círculo. Um teste de Misticismo (CD 15) revela que se trata de um tipo de chave mágica para abrir alguma estrutura anã, mas está incompleto. Se Thrûn ou Stroka estiverem com o grupo, podem informar essa provável função. De qualquer maneira, não existe nada para ser aberto com ela neste andar...

Zhura tem a chave da porta na área 6. Os heróis podem pegar a chave do corpo da anã depois do combate, mas se conseguirem convencê-la a desistir de lutar, ela entrega a chave como agradecimento, antes de sair da câmara.

Após investigar o primeiro andar da mina, o grupo pode seguir para o próximo. Se os personagens preferirem, podem descansar em Yuvalin, para recuperar PV e PM e vender e comprar itens.

PARTE 2: SEDE DE VINGANÇA

O segundo andar está ocupado por Jaren, um guerreiro corrupto, e seus capangas. As paredes são de rocha natural, não esculpida, como no andar anterior. Exceto onde indicado o contrário no mapa, as áreas estão escuras, então o grupo precisa de uma fonte de luz para enxergar (ou de visão no escuro).

Área 1

CORREDOR DE ACESSO

À frente do elevador há um pequeno corredor que termina em uma porta. Assim que pisam nele, o grupo escuta um estrondo do outro lado da porta — uma explosão aconteceu no próximo cômodo!

Área 2

VAI EXPLODIR!

Do outro lado da porta há um salão com cadáveres de humanos e de anões, além de metal e madeira quebrados, tudo ainda fumegante. Os cadáveres eram capangas de Jaren, que fizeram bobagem e se explodiram com as bombas que carregavam. Mas há mais capangas aqui...

Área 3

EMBOSCADA ANÃ

Seguindo o salão para a esquerda, os personagens encontram alguns caixotes, parecidos com a madeira quebrada da área anterior — uma pista do que os caixotes contêm! Quando os aventureiros se aproximam, são emboscados por três anões veteranos escondidos atrás dos caixotes.

Dentro dos caixotes há 2d4 bombas (*Tormenta20*, p. 160). Caso mais de 6 pontos de dano de fogo sejam causados perto dos caixotes, todas as bombas explodem, causando 6d6 pontos de dano, +2d6 por bomba extra, em todas as criaturas a até 6m (Ref CD 20 reduz à metade).

Esses anões usam um uniforme diferente daqueles do primeiro andar, o que indica que são outro bando e não necessariamente estão trabalhando para a Guilda dos Mineradores. Um dos anões possui um lembrete escrito à mão:

Afiar machado. Aparar a barba. Cobrar de Jaren o pagamento.

Veja mais sobre Jaren na página 35.

Criaturas. Anões veteranos x3 (p. 44).

Área 4

DEPÓSITO

A porta desta sala está trancada, mas pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 20). Dentro, há uma armadilha de gás venenoso, ativada por qualquer um que pise no chão. O gás afeta todos em alcance curto, causando perda de 1d12 PV durante 3 rodadas (Fortitude CD 20 reduz para 1 rodada). É possível descobrir a armadilha, e que não é possível desativá-la, com um teste de Investigação (CD 20).

Os heróis podem usar uma bomba para explodir a porta. Infelizmente, o gás venenoso dentro da sala é inflamável! A explosão causa 12d6 pontos de dano de impacto em alcance curto (Ref CD 20 reduz à metade).

A sala possui um pequeno estoque de Jaren, com 1d4 *poções de curar ferimentos* (4d8+4 PV) e 4d6 x T$ 1.000 (as últimas economias dele).

Área 5

DUPLA MORDEDORA

Esse corredor escuro fede a carniça. O cheiro vem de dois gorloggs amestrados dos mercenários, que estão aqui de guarda e atacam o grupo.

Criaturas. Gorloggs x2 (*Tormenta20*, p. 291).

Área 6

QUARTO DOS CAPANGAS

Nesta sala, quatro capangas de Jaren (três matadores e um mago) descansam. Se o grupo demorou mais de três rodadas para derrotar os gorloggs da área 5, os capangas estarão prontos para atacar (com ações preparadas) assim que os personagens entrarem. Caso contrário, um combate normal começa.

No fundo da sala há uma alavanca que pode ser acionada. Fazer isso desativa a armadilha da área 4.

Criaturas. Humano matador x3 e mago matador (p. 42).

Área 7

CORREDOR EXPLOSIVO

Esse corredor estreito só permite a passagem de uma pessoa por vez. Está iluminado por lamparinas. Um teste de Investigação (CD 20) revela uma bomba enterrada no chão. Se um personagem pisar nela, ela explode, causando 6d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 17 reduz à metade). Há mais bombas a cada 3m (veja o mapa). É preciso um teste para descobrir cada uma, mas se os jogadores notarem o padrão, podem pular os espaços perigosos (é o que Jaren e seus capangas fazem).

Área 8

Hora da Vingança?

Este é um salão quadrado e iluminado. Assim que os personagens entram, veem quatro humanos armados. Um deles se aproxima do grupo. Trata-se de um homem alto, esguio, de movimentos ágeis e olhar perigoso. É o líder deles, Jaren.

"Vieram aqui a mando de Ezequias, não? Aquele desgraçado quer destruir minha vida de novo, mas desta vez não vai conseguir. Desta vez, terei minha vingança! Vou explodir esse lugar, enterrando tudo para sempre. O aço-rubi nunca será de Ezequias!"

Caso o grupo pergunte sobre a rixa com Ezequias, Jaren diz que, graças às mentiras do inventor, foi expulso da Guilda dos Mineradores e seu nome foi "arrastado na lama". Se o grupo tiver voltado para Yuvalin no meio da aventura e perguntado sobre Jaren, Ezequias diz que expôs um esquema de corrupção do humano, que envolvia desviar dinheiro de investimentos públicos da cidade para o próprio bolso. Isso é verdade, mas Jaren não admitirá.

"Ezequias quer dominar Yuvalin com sua atitude paladinesca. Aquele intrometido acha que tudo é dele e que ele pode fazer o que bem quiser... Bom, vai aprender que não pode! Vou tirar tudo de útil dessas minas e vamos ver o nome de quem será arrastado na lama! Vou destruir esse lugar junto com todas as esperanças que Ezequias tem de descobrir qualquer artefato que forje aço-rubi".

Por estar tomado por sua sede de vingança, Jaren não pode ser convencido (ou intimidado) a desistir. A única opção dos aventureiros é lutar — se tentarem escapar serão perseguidos. E Jaren não está sozinho.

A Irmã Agradecida

Se os personagens pouparem Jaren e voltarem para Yuvalin, encontram Lonien, que agradece pelo que fizeram. A jovem se oferece para ajudá-los na exploração dos níveis seguintes da mina. Veja as estatísticas dela no final da aventura.

Criaturas. Jaren, mago matador e humanos matadores x2 (p. 42).

Se o grupo mencionar Lonien, a irmã de Jaren, ele balança a cabeça dizendo que ela não deveria se envolver em seus negócios. Porém, o guerreiro hesita, e fica pasmo por uma rodada.

Se Jaren ficar com menos de 10 PV, fica com medo e implora aos aventureiros para viver. Ele diz ao grupo que nunca mais se intrometerá na vida de Ezequias ou até mesmo da guilda de mineradores se eles o deixarem partir. Vai oferecer todos seus pertences — T$ 2.000 e sua espada modificada. Além disso, também há outro terço do círculo que os heróis encontraram no primeiro andar. Jaren encontrou o círculo enquanto escavava esse andar para plantar os explosivos. Ele explica que aquele item é mágico e provavelmente serve como um tipo de chave. Os aventureiros podem deixar Jaren partir ou matá-lo.

Se procurarem na sala, o grupo encontra tabuletas de pedra com runas anãs e desenhos de armaduras feitas de aço-rubi. Um anão, ou qualquer personagem que passe em um teste de Conhecimento (CD 15), consegue ler. Os escritos explicam os avanços que o aço-rubi pode trazer para armaduras e armas. Um inventor pode usar essas informações para receber +10 em testes para fabricar itens de aço-rubi. Se entregarem os escritos para Ezequias, ele recompensa o grupo com uma melhoria em um item a escolha de cada jogador. No final das tabuletas, uma assinatura diz: "Tallaka, Artífice de Doherimm".

Os personagens podem seguir direto para o próximo andar ou, novamente, voltar para Yuvalin.

PARTE 3: AS SOBRAS DA GUERRA

Neste andar, o piso, o teto e as paredes são de pedra esculpida em ângulos retos e gemas mágicas nas paredes oferecem iluminação. Um personagem anão reconhece a arquitetura de seu povo, embora antiga. Ao contrário dos dois andares anteriores, não há sinais de que este tenha sido visitado recentemente.

Área 1

CORREDOR DE ACESSO

A saída do elevador dá para um corredor com três portas: à direita, à frente e à esquerda. A porta da direita está entreaberta; as outras duas, fechadas.

Área 2

LABORATÓRIO DE TALLAKA

Esta sala é um laboratório. Há uma mesa com instrumentos e pedaços de construtos — braços, pernas e cabeças metálicos —, tudo coberto por grossas camadas de poeira. Há também um baú de ferro com pequenas rochas de cor vermelho vivo — minério de aço-rubi. Por fim, há uma escrivaninha com pergaminhos em anão. Para lê-los, um personagem precisa ser anão ou passar em um teste de Conhecimento (CD 15). Em último caso, o grupo pode contratar um anão em Yuvalin para traduzir o texto por T$ 30. A seguir, o conteúdo dos pergaminhos. Muitos trechos ficaram ilegíveis pela idade.

Há séculos lutamos contra os malditos finntroll. Nossos soldados são bravos, mas os trolls nobres são ardilosos. Fazem experimentos bioarcanos, que transformam criaturas do subterrâneo em armas de guerra. A vitória é improvável. A menos que façamos nossos próprios experimentos...

...

O aço-rubi é o material mais fantástico de Arton. Mais duro que diamante, mais resistente que adamante, armas forjadas por ele cortam qualquer coisa. Muitas outras raças querem entender como conseguimos o aço-rubi, mas continuaremos em silêncio sobre isso. O aço-rubi é uma das grandes vantagens dos anões e continuará sendo. Ainda há aspectos do material que nós mesmos não entendemos, mas há cada vez mais anões empenhados em estudá-lo.

Um personagem anão (ou que passe num teste de Conhecimento contra CD 20), sabe que anões *nunca* revelam a origem do aço-rubi. Esse é o motivo de Ezequias estar investindo tanto nesta expedição.

Já faz semanas que me estabeleci neste laboratório, com uma boa quantidade de aço-rubi. Minha primeira medida foi defensiva: a criação de construtos que ataquem qualquer intruso. Agora, poderei estudar o aço-rubi.

...

Descobri aspectos incríveis do aço-rubi, que aumentam a eficácia de armas e armaduras. Será uma boa ajuda contra os trolls e os outros monstros usados pelos finntroll.

...

Por que me preocupar com armas e armaduras? Se usar o aço-rubi em meus construtos, posso deixá-los ainda mais poderosos e, assim, poupar a vida de incontáveis anões!

...

Acho que vou conseguir convencer os militares a me escutarem. Alguns ainda viram o nariz para meus construtos, acham que não são tão confiáveis quanto um soldado... Mas estamos em guerra e temos que fazer o que for preciso para vencer. K confirmou que os construtos estão melhorando nos testes de lógica, o que é bom, pois me ajudará convencer os outros de que eles não se virarão contra os nossos.

...

Meus novos espécimes de estudo chegaram! São trolls da superfície, mas ainda assim estou empolgada, sinto que estou prestes a descobrir algo fantástico! K está preocupado com a minha saúde, mas ele é um golem, não entende que anões são resistentes. Vou usar o espaço do andar de baixo para fazer esses novos experimentos. Nunca fui tão longe, mas tenho esperanças de que conseguirei bons resultados.

...

Hoje, K foi ferido por um dos espécimes. Ele insiste que não precisa de descanso, mas não vou forçar sua energia. Vou deixá-lo na salinha de descanso, se recuperando, enquanto sigo com os experimentos. Não sei qual foi a última vez que dormi, mas Doherimm cobra resultados e não quero dar chance para os finntroll causarem mais destruição.

Esta é a última anotação no diário. No fundo da sala, há uma porta fechada. Não há fechadura, apenas um nicho em forma de triângulo na porta. A peça mágica que preenche o nicho e abre a porta está neste andar da mina, mas na área 5. Caso já a tenham encontrado, os heróis podem abrir a porta.

Área 3

Despertar do Golem

Esta sala pequena contém um golem com três metros de altura e pedaços de aço-rubi enxertados em um de seus ombros. Assim que a porta é aberta, o golem desperta. Confuso, ele pergunta quem são os aventureiros e onde está Tallaka. O golem não é hostil (a menos que seja atacado ou que os personagens sejam desrespeitosos com a memória de Tallaka), e se apresenta como "K".

Quando sai da sala, K entende que muito tempo se passou. Fica surpreso e deprimido por ter ficado décadas desativado.

"Não acredito que tanto tempo se passou... O que aconteceu com a guerra? E com Tallaka? Ela me mandou descansar, disse que eu precisava esperar até ela voltar, porque eu me recusava a deixá-la sozinha. Os espécimes estavam ficando cada vez mais perigosos... Eu podia ter ajudado."

K responde às perguntas dos aventureiros. Ele diz que aquela câmara era o lugar que Tallaka tinha encontrado para fazer seus experimentos, sem a cobrança constante de Doherimm ou os ataques constantes dos trolls. Ela era uma anã inventora que pesquisava uma forma de usar aço-rubi para derrotar os monstros criados pelos finntroll e acabar com a guerra. K foi ferido por um dos experimentos de Tallaka e precisou ficar um tempo descansando. A ordem de Tallaka era de que ele não se levantasse até que ela abrisse a porta, mas a anã nunca voltou. É visível que K gostava de Tallaka e sente a falta dela.

Se o encontro com K for amigável, o golem se coloca à disposição do grupo pelo resto da jornada na mina, servindo como parceiro especial (p. 43).

Área 4

Desafio de Heredrimm

Seguindo pela porta norte do corredor de acesso, o grupo passa por um túnel estreito. Depois de alguns metros, encontram uma porta de pedra com uma inscrição no idioma anão que diz "Pela vontade de Heredrimm". Assim que o primeiro personagem atravessa a porta, ela começa a se fechar e se tranca sozinha. O grupo deve decidir se fica dentro ou fora.

No piso, o mosaico de uma balança divide a sala em duas. Os personagens precisam igualar o peso do lado direito e esquerdo da sala — contando o peso dos personagens e de seu equipamento. A seguir estão pistas que os personagens podem receber passando nos respectivos testes.

- Heredrimm é o nome anão de Khalmyr, Deus da Justiça (Conhecimento ou Religião CD 15).
- Os dogmas de Khalmyr preconizam o equilíbrio das coisas. Na doutrina anã, isso adquire uma conotação literal, com a divindade sendo evocada por mercadores para garantir a lisura de transações (Conhecimento ou Religião CD 20).
- Andando pela sala, é possível perceber que o piso é composto por duas plataformas, que cedem levemente sob o peso dos personagens (Investigação ou Percepção CD 20).

Assim que os heróis equilibrarem a plataforma, ouvirão um clique. Tanto a porta pela qual entraram quanto a porta na parede oposta se abrirão.

Área 5

Trolls modificados

Esta sala esconde dois trolls rubis — experimentos de Tallaka que ela não queria que ninguém encontrasse. Os trolls estavam em coma, vivos apenas por sua capacidade de regeneração, mas despertam quando os personagens entram e atacam.

Após a luta, os heróis veem pedaços de aço-rubi, junto com restos de trolls que morreram ali. Uma peça em formato de triângulo está presa no corpo de um dos trolls derrotados. É similar ao nicho da porta da sala trancada no laboratório de Tallaka, neste andar. Caso já tenham passado para aquela área, os heróis podem voltar para abrir a sala.

Criaturas. Trolls rubi x2 (p. 45).

Área 6

Sala dos guardiães

Esta sala está repleta de pedaços quebrados de construtos e ferramentas enferrujadas. Assim que os heróis entram, quatro guardiões de aço se ativam e atacam. Caso K esteja com o grupo, diz que eram guardas da mina, programados para abater invasores. Não há nada a fazer além de enfrentá-los.

Criaturas. Guardião de aço x4 (p. 43).

Área 7

Enigma do sol e da lua

Quando o último personagem do grupo entra na sala, a porta se fecha com um estrondo. Para sair daqui, os heróis precisam resolver um enigma.

Assim que a porta se fecha, todas as lamparinas do lado de dentro se acendem magicamente. Com exceção da parede da porta, as outras três têm duas lamparinas cada. No piso da sala, um mosaico mostra um homem portando uma cimitarra enfrentando uma mulher com uma adaga. Para sair da sala, os heróis precisam apagar todas as lamparinas, no sentido horário em relação à porta, indicando que o sol está se pondo e a lua subindo ao céu. A seguir estão pistas que os personagens podem receber passando nos respectivos testes.

- O mosaico é uma representação de Azgher, o Deus do Sol, e de Tenebra, a Deusa das Trevas (Int ou Religião CD 10).
- Tenebra é uma das principais divindades anãs. Do ponto de vista deles, ela é a heroína e Azgher, o vilão (Religião CD 15).

- Tenebra e Azgher lutam todos os dias. A cada noite, Tenebra derrota Azgher, expulsando a luz brilhante e dolorida e levando a escuridão confortável ao mundo (Religião CD 20).

Quando resolverem o enigma, a porta se abrirá e um pedestal se erguerá do chão, com um baú. O pedestal contém riquezas guardadas por Tallaka — o grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 6.

Criaturas. Guardião de rubi (p. 43) e troll rubi (p. 45).

Área 8

O Terço Final

Esta sala era um depósito de Tallaka. Aqui, há um troll rubi e um guardião de rubi. Com a presença dos personagens, o troll desperta e o construto se ativa. Ambos atacam o grupo.

A sala possui apenas uma mesa com peças e instrumentos antigos e sem valor. Porém, acoplado no construto, os aventureiros encontram o último terço da peça em formato de círculo. Caso K esteja presente, vai explicar que a peça, quando completada, abre um cofre no quarto andar da câmara.

Os heróis agora podem descer para o último andar da mina ou voltar para Yuvalin. Se K seguir o grupo para a cidade, chamará a atenção das pessoas, mas não a ponto de causar um tumulto — habitantes de Yuvalin estão acostumados a construtos maravilhosos! Ezequias ficará fascinado com a descoberta, e fará inúmeras perguntas sobre os experimentos de Tallaka.

Parte 4: Os Segredos de Tallaka

Este é o último andar da câmara anã. A arquitetura daqui é parecida com a do terceiro andar.

Área 1

Corredor de Acesso

Ao sair do elevador, os personagens podem entrar na porta à esquerda (área 2) ou seguir em frente (rumo à área 3).

Área 2

Guardiões do Passado

A porta desta sala está trancada, mas pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 20). Assim que entrarem na sala, os personagens são atacados por dois guardiões de aço e um guardião de rubi.

A sala é um laboratório para experimentos com construtos. Após o combate, os personagens podem explorá-la; Aqui há uma *manopla dos anões (p. 43)*. Além disso, os jogadores podem rolar uma vez na tabela de tesouros, na linha de ND 7.

Criaturas. Guardiões de aço x2 e guardião de rubi (p. 43).

Área 3

Abismo

Neste túnel, o piso é interrompido por uma fenda com seis metros de comprimento — e, aparentemente, sem fundo... Perto dele, ossos de humanoides curtos e largos (um teste de Cura CD 15 indica que são ossos de anões). É possível saltar pelo buraco com um teste de Atletismo CD 20 ou se esgueirar pela beirada com um teste de Acrobacia CD 15. Outras formas criativas de atravessar ficam a critério do mestre.

Do outro lado do buraco, há um corredor com uma porta fechada marcada com um X (leva para área 4). O corredor continua à direita, rumo à área 6.

Área 4

Caminho Diagonal

O piso desta sala é formado por plataformas quadradas, nas quais cabe uma pessoa por vez. Luzes mágicas emanam do chão. Ao longo da sala, pode-se ver ossos de humanoides e partes de construtos corroídos e presos por algo similar a teias de aranha.

Quando um personagem entrar na sala, pergunte exatamente para onde ele vai avançar a partir do espaço da porta: para frente, para a esquerda ou para a diagonal (frente e esquerda). A única resposta que não fará o herói cair em uma armadilha é a diagonal. Por não ser um espaço grande, os aventureiros só precisam andar por quatro fileiras de plataforma, então só é necessário perguntar a direção três vezes.

Os espaços com armadilhas estão marcados no mapa com uma bola verde. Eles podem ser revelados com um teste de Investigação (CD 25) ou a magia *Visão Mística*. Se um personagem pisar em um deles, deve fazer um teste de Reflexos (CD 25). Se falhar, é atingido por teias corrosivas. Fica imóvel e, no início de cada turno seu, sofre 4d8 pontos de dano de ácido. Para se soltar, precisa passar num teste de Força (CD 25) ou causar 20 pontos de dano de corte nas teias.

Área 5

Último Experimento

No final de um corredor, o grupo encontra uma porta trancada. Para abri-la, é necessário um teste de Ladinagem (CD 20); porém, isso ativa uma armadilha de gás venenoso. Um resultado 25 no teste de Ladinagem, ou um teste de Investigação (CD 25) permite evitar a armadilha. O gás afeta todos em alcance curto, causando perda de 2d12 PV durante 3 rodadas (Fortitude CD 20 reduz para 1 rodada).

Na sala, o grupo tem acesso aos últimos documentos de Tallaka, também em idioma anão.

Sei que, se Doherimm ficar sabendo disso, todas as minhas pesquisas serão canceladas, mas não me importo mais. O que quero agora é derrotar os malditos finntroll e salvar meu povo. Ainda há tanto que não sabemos sobre o aço-rubi que seria um desperdício abandonar os estudos agora. Que Heredrimm tenha misericórdia de mim…

...

O artefato é fantástico! Consegui usá-lo em armas, armaduras e construtos… Moldar aço-rubi é difícil, mas com as temperaturas que ele permite atingir na forja, torna-se brincadeira de elfo. Ele precisa ficar trancado em meu cofre. Se cair nas mãos dos trolls nobres, estamos perdidos.

...

Meus novos espécimes chegaram. Me sinto mal por estar enganando esses anões, mas preciso saber até onde podemos usar aço-rubi em um organismo vivo. Em Doherimm, eles foram avisados que me ajudariam com o transporte, mas não é verdade. Talvez morram, mas será por uma boa causa.

...

Todos os experimentos de aço-rubi em organismos vivos foram um fracasso. A maioria não passa da cirurgia, mas os que sobrevivem se queixam de dores horríveis... e logo morrem. Achei que aplicando aço-rubi diretamente nas pessoas poderia conseguir um resultado melhor, mas agora me vejo em um beco sem saída...

...

K acha que os anões partiram depois de terem me auxiliado, mas a verdade é que queimei os corpos. Estou pensando em que desculpa dar para Doherimm para pedir mais ajuda. As famílias dessas pessoas vão ficar preocupadas, preciso pensar no que vou falar... Imaginei que uma ou outra poderia morrer, mas não assim. O que vou fazer? O que eu já fiz?

Caso K esteja com o grupo, fica visivelmente abalado. O grupo agora pode entender porque encontrou ossos de humanoides neste andar — eram os restos dos anões que foram usados como experimentos.

"Tallaka era muito inteligente, e sabia diferenciar o certo do errado… Por que fez isso? Se ela acreditou que era o melhor, devia haver um motivo… Não sei como me sentir em relação a isso... Vocês não sabem como era, toda semana recebíamos alguma notícia de trolls e monstros matando anões, tomando nossos territórios… Guerras nunca são simples".

Área 6

Último Experimento

Este corredor possui mais dois guardiões de aço de Tallaka. Com a aproximação do grupo, eles se ativam e atacam.

Criaturas. Guardiões de aço x2 (p. 43).

Área 7

O Cofre

A porta para esta sala está fechada e não possui fechadura. Porém, possui três nichos, do tamanho das peças que os personagens encontraram nos outros andares. Inserir as peças na porta a abre. Caso o grupo não tenha encontrado todos os pedaços, precisa voltar para os outros andares e procurá-los.

Dentro da sala, há uma abominação — uma mistura de troll e construto, com aço-rubi enxertado, o último e mais perigoso dos experimentos de Tallaka.

Após a batalha, o grupo pode investigar o cofre. Há o cadáver de uma anã, usando roupas já esfarrapadas e um colar com o símbolo de uma forja. Caso esteja com o grupo, K identifica o corpo de Tallaka.

"Descanse com Heredrimm, Tallaka… Espero que tenha ido em paz."

O cofre possui 2 pedaços de aço-rubi (cada um pode ser usado para uma melhoria de aço-rubi sem custo), 10 flechas de aço-rubi e um machado anão certeiro e preciso de aço-rubi, além de uma rolagem de tesouro de ND 8.

Criatura. Abominação rubi (p. 42).

Por fim, também há um pedestal, onde o artefato para forjar aço-rubi deveria estar. Porém, ele está vazio. K não sabe explicar o motivo — na última vez que viu Tallaka, ela estava de posse do artefato. No fim, o instrumento não está mais na mina.

Epílogo

Após descobrir que o artefato de forjar aço-rubi não estava na mina, o grupo volta para Yuvalin. Na cidade, se Lonien tiver se aliado ao grupo, argumenta para selar a mina com um desabamento.

"Esse lugar é perigoso! Não podemos ter algo assim tão perto de Yuvalin. Quantas pessoas podem se aproveitar do que está aqui dentro para fazer algo horrível? Vocês não estarão aqui para impedir todos!"

Caso K esteja com o grupo, ele discorda, dizendo que os estudos de Tallaka não podem ter sido em vão, mesmo que os métodos dela tenham sido questionáveis. K fala a favor de manter a mina aberta, dizendo que pode reconstruir aquele lugar para que se torne melhor do que já foi.

"Vocês não podem destruir os estudos de Tallaka. Ela deu a vida para descobrir as propriedades do aço-rubi. Sei que cometeu erros, mas o que aprendeu ainda pode ser usado. Há muita história aqui para ser perdida!"

Se o grupo decidir manter a câmara, K se torna um aliado permanente. Lonien não ataca os aventureiros, mas eles não serão bem-vindos em sua loja de poções. Quando não estiver se aventurando com o grupo, K estará na mina, trabalhando no antigo laboratório de Tallaka (mas não nos mesmos experimentos...). Ele pode melhorar itens para os aventureiros, fornecendo 30% de desconto em melhorias para armas e armaduras.

Caso os heróis decidam destruir a câmara, K se torna hostil e ataca, lutando até a morte. Após a batalha, Lonien se torna uma aliada permanente. Quando não estiver com o grupo, estará em sua loja de poções em Yuvalin, onde os heróis também podem encontrar Jaren (tentando mudar de vida) e comprar itens alquímicos e poções com 30% de desconto.

Com boa interpretação e um teste estendido de Diplomacia (CD 25, 3 sucessos exigidos) é possível chegar a um meio termo e manter tanto Lonien quanto K satisfeitos e como aliados. Talvez manter a mina aberta, mas arranjar um jeito de mantê-la segura de enxeridos?

NPCs & Novas Criaturas

Abominação Rubi

O projeto final de Tallaka para a guerra contra os finntroll. Por ser mais complexo que os outros experimentos, só existe um espécime desses no laboratório... Felizmente!

Feita de partes metálicas e orgânicas fundidas com aço-rubi, a Abominação é uma criatura grande, com três metros de pura letalidade. Por não ter sido finalizada e aperfeiçoada, é uma visão desconfortável e grotesca, com vários membros de diferentes criaturas encaixadas em seu corpo. Ainda assim, é perfeitamente capaz de desferir golpes poderosos, tendo mais força que todos os outros experimentos encontrados nas minas.

Abominação Rubi — ND 8

Construto Grande

Iniciativa +8, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 33, **Fort** +21, **Ref** +8, **Von** +15, cura acelerada 10, fortificação 75%, imunidade a atordoamento e paralisia
Pontos de Vida 322
Deslocamento 12m (9q)

Corpo a Corpo Duas garras +26 (1d6+12), pancada +26 (2d6+12 mais sangramento) e mordida +26 (1d8+12, x3, mais atordoamento).
Dilacerar Se a abominação rubi acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d6+12 pontos de dano.
Mordida Esmagadora Uma criatura atingida pela mordida da abominação fica atordoada por uma rodada (Fort CD 26 evita). Uma mesma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena.
Pancada Rubi As pancadas da abominação ignoram 15 pontos de redução de dano. Além disso, uma criatura atingida pela pancada fica sangrando (Fort CD 26 evita).
Sensores (Movimento) A abominação lança *Visão da Verdade* com alcance de 9m e duração de uma rodada.

For 8, Des 0, Con 5, Int —, Sab 1, Car –5

Tesouro Nenhum.

Capangas de Jaren

Mais cruéis que lacaios comuns, os capangas de Jaren se dividem em matadores embrutecidos e perigosos e magos inescrupulosos, dispostos a vender sua magia por uma boa quantidade de tibares.

Humano Matador — ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +2
Defesa 18, **Fort** +7, **Ref** +12, **Von** +3
Pontos de Vida 20
Deslocamento 9m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +13 (1d8+8, 19).
À Distância Arco longo +13 (1d8+8, x3).
Golpe Covarde Contra alvos flanqueados, o humano mercenário recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo (para um total de +4) e causa +3d6 pontos de dano com esses ataques.

For 3, Des 3, Con 1, Int 0, Sab –1, Car 0

Equipamento Arco longo, couro batido reforçado, espada longa, flechas x10. **Tesouro** Nenhum.

Mago Matador — ND 3

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +4
Defesa 19, **Fort** +3, **Ref** +15, **Von** +8
Pontos de Vida 49
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 28
Corpo a Corpo Adaga +12 (1d4+2, 19).
Arcano de Batalha O mago matador soma sua Inteligência nas rolagens de dano com magias (já contabilizado).
Magias O mago lança magias como um mago de 5º nível (CD 19). *1º — Armadura Arcana, Imagem Espelhada, Luz, Seta Infalível de Talude, Teia. 2º — Bola de Fogo, Campo de Força, Velocidade.*

For –1, Des 2, Con 1, Int 4, Sab –1, Car –1

Perícias Conhecimento +10, Misticismo +10.
Equipamento Varinha arcana. **Tesouro** Nenhum.

Jaren

Filho de uma família rica, Jaren teve um começo de vida fácil. Com acesso a tutores e mestres de armas, tornou-se um alquimista e guerreiro capaz, mas arrogante. Foi essa arrogância que fez com que apostasse grande parte das posses da família em uma partida de Wyrt. Quando ele perdeu, seus parentes o expulsaram de casa, dizendo que só poderia voltar quando recuperasse o dinheiro. Jaren então partiu para Yuvalin (acompanhado por sua irmã), onde esperava conseguir riqueza fácil.

O plano de Jaren era conseguir o dinheiro o mais rápido possível, e não demorou para perceber que desviar dinheiro público agilizava o seu plano. Ele conseguiu manter tudo sob controle até Ezequias se envolver mais com a Guilda dos Mineradores e

denunciá-lo. A verdade é que parte considerável dos membros da guilda tinha seus próprios "esquemas", mas com a quantidade de provas que Ezequias levantou contra Jaren, não havia como não expulsá-lo sem colocar a credibilidade da Guilda em jogo.

Frustrado e furioso, Jaren foi tomado pela sede de vingança. Decidido a destruir algo de Ezequias, partiu para a câmara anã recém descoberta...

JAREN — ND 5

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +6
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 140
Deslocamento 9m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +14 (1d8+10, 19, mais 2d4 ácido) e espada curta +14 (1d6+10, 19).
Bomba de Ácido (Padrão) Jaren dispara um frasco de ácido em um ponto em alcance curto. Criaturas num raio de 3m sofrem 6d4+6 pontos de dano de ácido e ficam vulneráveis (Ref CD 23 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 1, Des 5, Con 3, Int 2, Sab –1, Car 1

Equipamento Couraça reforçada, espada curta, espada longa de injeção alquímica, frascos de ácido x10. **Tesouro** Nenhum.

GUARDIÃO DE AÇO

Esses construtos foram as primeiras criações de Tallaka, antes dela dominar o aço-rubi e experimentar em seres vivos. Guardiões de aço são feitos para proteger uma área. Portanto, se tornam hostis quando percebem alguém que não seja seu criador entrando na área que eles devem guardar.

GUARDIÃO DE AÇO — ND 4

Construto Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +14, **Ref** +4, **Von** +9
Pontos de Vida 40
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +16 (1d10+7).
Pancada Atordoante Uma criatura atingida pela pancada do guardião de aço fica atordoada por uma rodada (Fort CD 17 evita). Uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena.

For 4, Des 0, Con 3, Int —, Sab 1, Car –4

Tesouro Nenhum.

GUARDIÃO DE RUBI

Uma versão avançada do guardião de aço, este é o último construto fabricado por Tallaka antes dela começar a experimentar em seres vivos. São maiores que os guardiões básicos e, mais importante, possuem aço-rubi em sua composição.

GUARDIÃO DE RUBI — ND 5

Construto Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +17, **Ref** +5, **Von** +11, fortificação 75%
Pontos de Vida 190
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +17 (2d6+10).
Pancada Rubi As pancadas do guardião ignoram 10 pontos de redução de dano. Além disso, uma criatura atingida pela pancada do guardião de rubi fica sangrando (Fort CD 20 evita).
Sensores (Movimento) O guardião lança *Visão da Verdade* com alcance de 9m e duração de uma rodada.

For 7, Des 0, Con 5, Int —, Sab 3, Car –4

Tesouro Nenhum.

"K"

O golem K foi uma das primeiras construções de Tallaka. Na verdade, K foi o primeiro funcional que ela conseguiu construir, com livre arbítrio e, principalmente, capacidade de ajudá-la nas tarefas do laboratório.

K é calmo e enxerga o mundo de maneira lógica, por isso às vezes não entende coisas como sarcasmo. Não teve a oportunidade de andar pela superfície, mas também nunca sentiu falta disso. Ele foi construído com um propósito, que era auxiliar Tallaka em seus experimentos para a guerra contra os finntroll.

Quanto mais o tempo passava no laboratório, mais K ficava preocupado com a saúde de Tallaka. O sentimento de preocupação dele com a sua criadora era genuíno, mas mesmo com todos os conselhos do golem, ela nunca parou.

A última memória de K antes de ser acordado pelos heróis é ser danificado por um dos experimentos que mais tarde resultaria na Abominação Rubi. Pela gravidade dos danos, Tallaka obrigou K a descansar e, para ter certeza de que ele não sairia antes de estar recuperado, colocou um comando no golem para que ele só acordasse quando a sala em que ele ficaria em repouso fosse aberta. O que a anã não imaginava é que esse dia só chegaria muitos anos depois.

Se o grupo enfrentar K, use as estatísticas de um guardião de rubi (mas K possui Inteligência 15). Caso o grupo fique amigo de K, use as estatísticas de aliado, ao lado.

Manopla dos Anões

Esta manopla de aço-rubi foi originalmente criada por mestres anões. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para receber +2 em Força por 1 rodada. *Acessório menor, preço T$ 9.000.*

Parceiro Veterano. K pode proteger e aconselhar os aventureiros. O personagem que K estiver ajudando recebe +2 na Defesa e, uma vez por cena, pode rolar novamente um teste de perícia recém realizado.

Lonien

Irmã mais nova de Jaren, Lonien também teve o privilégio de uma educação refinada. Após as aulas de um tutor alquimista, a jovem se mostrou um prodígio em cura e poções.

Quando Jaren perdeu o dinheiro da família em um jogo de azar e foi mandado embora, Lonien foi junto com ele. Ela sabia que Jaren era arrogante e podia ser estúpido, mas ainda assim o amava e acreditava que podia ajudá-lo a se redimir.

Ao se estabeleceram em Yuvalin, Lonien não se sentiu confortável na Guilda dos Mineradores, então abriu o seu próprio negócio, curando pessoas e vendendo poções. Tudo parecia correr bem, até que Jaren foi denunciado por corrupção. Ela já tinha visto seu irmão irritado antes, mas nunca como daquele jeito. Lonien ficou cada vez mais preocupada com o jeito que Jaren estava encarando a situação toda, ainda mais quando ele sumiu na direção das minas...

Parceira Veterana. Lonien pode curar e proteger os aventureiros. O personagem que Lonien estiver ajudando recebe +2 em testes de resistência e, uma vez por cena, se for reduzido a 0 PV ou menos, cura 4d8+4 PV.

Mercenários de Zhura

Precisa de um trabalho feito? Pague o preço e estes anões mercenários farão o serviço. Resistentes e teimosos, eles podem causar dor de cabeça (e outras dores) em troca de uma bolsa cheia de tibares.

Anão Capanga — ND 1/2

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +7, **Ref** +3, **Von** +0
Pontos de Vida 13
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +10 (1d8+6 x3).

For 2, Des –1, Con 3, Int 0, Sab 1, Car –1

Equipamento Cota de malha, escudo leve, machado de batalha. **Tesouro** Nenhum.

Anão Veterano — ND 2

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +13, **Ref** +2, **Von** +7
Pontos de Vida 33
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado anão +12 (1d10+10, x3).
À Distância Besta pesada +12 (1d12, 19).

For 3, Des –1, Con 4, Int 0, Sab 2, Car –1

Equipamento Besta pesada, escudo pesado, machado anão, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

Humano Mercenário — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +10, **Von** +1
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +11 (1d8+6, 19).
À Distância Adaga +11 (1d4+4, 19).
Golpe Covarde Contra alvos flanqueados, o humano mercenário recebe +2 em testes de ataque corpo a corpo (para um total de +4) e causa +2d6 pontos de dano com esses ataques.

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab –1, Car 0

Equipamento Adaga x4, couro batido, escudo leve, espada longa. **Tesouro** Nenhum.

Stroka

Nascida no subterrâneo, esta anã foi para a superfície procurar por oportunidades novas assim que aprendeu a lutar. Depois de passar por inúmeras cidades do Reinado, encontrou em Yuvalin boas oportunidades de fazer dinheiro.

Após alguns trabalhos bem-sucedidos, a Guilda dos Mineradores contratou a anã para serviços fixos. Stroka percebeu que a organização era corrupta, mas, por medo de retaliação, silenciou-se. Foi durante o trabalho para a Guilda que conheceu a sua companheira, Zhura. Stroka planeja juntar ouro o suficiente para deixar esta vida para trás junto de Zhura.

Stoka — ND 3

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 105
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra +14 (1d8+6, x3) e escudo pesado + 14 (1d6+4).
Bloqueio com escudo (Reação) Uma vez por rodada, quando sofre dano, Stroka recebe redução de dano 5 contra este dano.
Contra-golpe (Reação) Uma vez por rodada, Stroka pode fazer um ataque de escudo contra um inimigo que errou um ataque corpo a corpo contra ela.

For 3, Des 0, Con 4, Int 1, Sab 2, Car 0

Equipamento Escudo pesado reforçado, martelo de guerra cruel, meia armadura. **Tesouro** Nenhum.

ZHURA

Zhura trabalha para a Guilda dos Mineradores há alguns anos, e já fez um nome para si na região. Como muitos de seu povo, viveu a maior parte de sua vida no subterrâneo, onde aprendeu a forjar e lutar. Nunca se importou muito com a superfície até começar a fazer negócio com outras raças no entreposto comercial de Doherimm, e perceber que Arton ia muito além da cidadela anã. Saiu viajando pelo Reinado e aceitando serviços mercenários, até se estabelecer em Yuvalin.

Zhura não se importa com a política da superfície, nem com o que a Guilda faz ou deixa de fazer. Porém, recentemente conheceu Stroka, que tem a incentivado a pensar de forma diferente.

ZHURA — ND 4

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +16, **Ref** +10, **Von** +4
Pontos de Vida 145
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +16 (2d6+14, x3).
Ferreira Elemental (Movimento) Os ataques de Zhura causam +1d6 de dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, a sua escolha.
Ordens (Movimento) Zhura grita ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +2 em testes de perícia até o fim da cena.

For 3, Des 0, Con 4, Int 1, Sab 2, Car 0

Equipamento Escudo pesado reforçado, machado de guerra cruel, meia armadura. **Tesouro** Nenhum

TROLL RUBI

Na fase final de seus experimentos, Tallaka começou a testar suas ideias em criaturas vivas, começando por trolls capturados na guerra. Essas criaturas possuem pedaços de aço-rubi incrustados no corpo, sendo mais resistentes e perigosas. Enlouquecidos pelos experimentos, os trolls rubi atacam qualquer ser vivo que se aproxime deles. O aspecto avermelhado dos trolls, causado pelo aço-rubi, pode fazer com que sejam confundidos com demônios da Tormenta.

TROLL RUBI — ND 5

Monstro Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +17, **Ref** +5, **Von** +11, cura acelerada 15/ácido, fortificação 50%, imunidade a fogo
Pontos de Vida 200
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas garras +17 (1d6+10).
Dilacerar Se o troll rubi acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d6+10 pontos de dano.
Garras Rubi As garras do troll ignoram 10 pontos de redução de dano.
Organismo Metálico Uma vez por rodada, quando sofre dano de fogo, o troll recebe uma ação de movimento adicional em seu próximo turno.

For 7, Des 2, Con 4, Int –3, Sab –2, Car –2

Tesouro Nenhum.

Pisando no Freio

O Segredo das Minas é a aventura mais linear de *Coração de Rubi*. É uma "exploração de masmorras", o tipo de aventura mais antigo de todos, e queríamos que os jogadores da primeira *Jornada Heroica* tivessem essa experiência clássica em pelo menos um ponto da campanha.

Um grupo iniciante pode levar várias sessões de jogo explorando as diversas salas da câmara anã, especialmente se tiver que voltar várias vezes a Yuvalin para descansar. Porém, um grupo veterano pode terminar os andares mais rapidamente — talvez até mesmo um andar por sessão, o que faria com que subissem de nível ao fim de cada jogo! Se você achar isso demais, pode inserir cenas ou mesmo uma aventura para o grupo resolver entre os andares.

Dentro da campanha, este é um ótimo momento para resolver tramas pessoais dos personagens. Os heróis já não são iniciantes a ponto de não conseguirem fazer muita coisa, mas ainda não são poderosos a ponto das questões de seus históricos terem se tornado irrelevants.

Você pode inserir cenas novas sempre que o grupo voltar à Yuvalin, de confrontos com bandidos ou guardas corruptos a cenas de interpretação — afinal, a cidade não para apenas porque os heróis estão explorando o subterrâneo! Uma inspiração para isso são as missões da primeira aventura. Outra opção é adicionar mais um andar na câmara, com salas e desafios de sua criação. Por fim, se quiser inserir uma aventura inteira, o melhor momento é após o grupo terminar o segundo andar e antes de começar o terceiro. O desafio do segundo andar tem um certo limite de tempo — Jaren não ficaria esperando para sempre! Porém, todas as coisas que estão no terceiro andar em diante estão paradas, e continuarão assim até que alguém (no caso, o grupo de personagens) chegue para perturbá-las...

LIXO
TRANCADO

AVENTURA TRÊS

BLEFE FATAL

O artefato capaz de forjar aço-rubi está em Aslavi, uma cidade de Aslothia. Em busca desse objeto, os heróis devem partir para o Reino dos Mortos.

Blefe Fatal, a terceira parte desta *Jornada Heroica*, é uma aventura de intriga, na qual esperteza é mais importante que força bruta. É uma ótima oportunidade para explorar a interpretação e incentivar os jogadores a utilizar habilidades e poderes fora de combate. Aslavi é um antro de malfeitores e, se os personagens quiserem sair vivos da cidade, precisarão "dançar conforme a música" — aqui, nada é proibido, desde que você não seja pego. Os personagens iniciam a aventura no 8º nível. Ao final dela, estarão no 11º nível... Ou mortos!

RESUMO DA AVENTURA

Após descobrirem que o objeto capaz de forjar o aço-rubi está em Aslothia para ser leiloado, os personagens partem para o Reino dos Mortos com muitas perguntas, poucas respostas e um objetivo audacioso: se apoderar de uma ferramenta mágica poderosa e desejada.

Na Parte 1, os heróis precisam entrar em Aslavi e descobrir informações sobre o leilão e o artefato, visto que, até então, eles não sabem exatamente o que é o objeto capaz de forjar aço-rubi. A Parte 2 envolve ir até o leilão e participar dele. No meio do evento, os itens no prego são roubados, e os personagens são acusados de serem os responsáveis. Na Parte 3 os heróis partem em busca do verdadeiro ladrão, a vilã Rà. Ao encontrarem-na, são obrigados a competir em um jogo maluco — uma disputa onde, além do artefato, suas próprias vidas também estão em jogo!

INTRODUÇÃO

Em Yuvalin, os personagens são abordados por Thrûn. Enquanto os heróis exploravam a mina, o anão ouviu boatos sobre um poderoso item que será leiloado em Aslothia, supostamente capaz de forjar aço-rubi... Thrûn não tem mais informações, mas se o grupo falar com Ezequias, o inventor diz que em Aslothia existe uma cidade chamada Aslavi, famosa por suas casas de aposta e leilões.

Ezequias Heldret confia ao grupo duas coisas: a missão de entrar no leilão do artefato e os recursos para arrematá-lo. Munidos de uma carta de crédito com o selo da Guilda dos Mineradores, os heróis partem para o Reino dos Mortos!

PARTE 1: MÃO DE KOBOLD*

A jornada de Yuvalin para Aslavi é longa. Cerca de dois mil quilômetros separam as duas cidades, o que significa semanas de viagem. O caminho mais curto é para o leste, mas isso envolve cruzar a Supremacia Purista. Uma opção mais longa, mas possivelmente mais segura, é ir para o sul, cruzar Deheon e Wynlla, embarcar na costa do Reino da Magia, navegar pelo Mar do Dragão-Rei e desembarcar em Aslothia. Seja como for, você pode resolver a viagem apenas com descrição (veja Jornadas em "Montagem"; *Tormenta20*, p. 267), com o perigo complexo Jornada pelos Ermos (longa; *Tormenta20*, p. 320) ou com uma aventura de sua autoria. A última opção é ideal se você quiser "esticar" a campanha.

Ao término da jornada, os personagens chegam a Aslavi. Veja o quadro na próxima página para informações sobre a cidade.

Cena 1

PORTÕES DA MORTE

O portão de Aslavi é protegido por quatro esqueletos e uma aparição. Ela flutua até o grupo e pergunta, com uma voz que parece ventania, o que os personagens querem aqui. Então, cobra um pedágio de T$ 200 por pessoa — aqui, até as sombras são corruptas! Se o grupo não pagar, os guardas atacam. Eles também atacam se virem um devoto de Azgher, Khalmyr, Lena, Thyatis, um cavaleiro da Luz ou um arcanista.

Criaturas. Guardas de Aslavi (p. 60).

Cena 2

EMASLAVI

Assim que passam pelo portão, vocês se veem em uma rua larga e pavimentada, que segue colina acima, pelo meio de prédios de pedra cinzenta. Da via principal, ruas estreitas e sinuosas levam para becos escuros, desviando de barrancos e pedregulhos. A cidade é envolta por uma névoa densa, interrompida apenas pela luz bruxuleante de lampiões.

Os transeuntes os olham com desconfiança e a maioria esconde o rosto com chapéus, turbantes ou máscaras. Parece que todo mundo em Aslavi tem um segredo, e está disposto a matar para protegê-lo.

Seguindo pela rua pavimentada, vocês chegam à praça central, lotada de seres das mais diversas raças, tanto vivas quanto mortas. Em torno do largo, barracas amontoam-se desleixadamente, com comerciantes tentando empurrar quinquilharias de uma forma peculiar: sussurrando seu estoque a cada pessoa que passa. São tantos sussurros que o barulho se torna um constante zumbido sibilante, sendo possível identificar uma ou outra oferta interessante no meio do ruído.

Os personagens podem passear pela cidade, fazer compras e se divertir em alguma taverna. De uma forma ou outra, logo chegarão à *Lixo Trancado*. Está é a maior taverna de Aslavi e também o local mais indicado para os heróis buscarem seu primeiro objetivo: informações sobre o leilão.

Cena 3

LIXO TRANCADO

A taverna fica em uma das ruelas que saem da praça central. É um lugar eclético, com pessoas de todos os níveis sociais frequentando os três ambientes: o bar, no térreo; a hospedaria, no andar de cima; e a casa de apostas, no porão.

No térreo, o ambiente é similar ao de uma taverna típica do Reinado: mesas para clientes e um grande balcão, tudo em madeira rústica. À esquerda do balcão, uma escadaria sobe para os quartos. À direita, uma escada em espiral desce ao porão.

A taverneira chama-se Agatha. É uma senhora simpática (em comparação com o restante das pessoas por ali) com cabelos presos em um coque alto e emaranhado. Ela fica atrás do balcão observando o movimento, entregando pedidos e gritando ordens a todos enquanto brande uma grande colher de pau.

Auxiliando Agatha há Opritnik, um hynne simpático que corre de um lado para o outro, atuando como recepcionista e garçom, e duas raparigas humanas — Tayla e Aiana. Entre recepções calorosas e cervejas servidas, o pequenino realiza sua terceira função: furtar os bêbados e distraídos.

Por fim, três outros funcionários se destacam. São os seguranças do bar: três ogros enormes, cada um deles carregando uma maça intimidadora. Um fica à entrada, outro no balcão e o terceiro no porão.

*No jargão do wyrt, uma mão matematicamente desfavorecida para ganhar.

O movimento na taverna é intenso, com pessoas entrando e saindo do prédio e descendo e subindo dos andares, principalmente do porão. Ao descerem pela primeira vez, os personagens se surpreendem — o porão tem o dobro do tamanho do térreo!

O lugar é esfumaçado e cheira a tabaco. A névoa paira na altura do rosto das pessoas, tornando-as misteriosas. O lugar possui quatro mesas e duas estão ocupadas. A entrada é livre, porém os seguranças não gostam de curiosos que não colocam dinheiro em mesa. Para permanecer na casa de apostas, é necessário abrir a algibeira. A todo momento, Opritnik surge trazendo canecas, pães, carnes e outros pratos.

Logo após entrarem, os personagens escutam Opritnik sussurrando para Tayla:

"Não aguento mais aquele maldito osteon. Só porque vai conduzir o leilão amanhã, tá se achando o rei de Aslavi. Acabou de reclamar do omelete de naja, dizendo que está muito viscoso! OVO DE NAJA É VISCOSO! Pra começo de conversa, ele nem consegue comer! Sei não, heim...

Nervoso, Opritnik sem querer revela uma pista sobre o leilão. Não é difícil localizar o tal osteon. Ele está em uma das mesas ocupadas, ao fundo do porão, vestindo uma casaca fina e uma cartola preta. Há mais duas pessoas sentadas e duas cadeiras vazias.

Se os personagens se aproximam, o osteon se apresenta; caso contrário, ele os chama introduzindo também os outros integrantes da mesa: dois homens com bandanas, chapéus e panos diversos enrolados no corpo. É impossível saber o que há por baixo, mas pelo porte parecem humanos adultos.

"Olá, meus bons aventureiros! Meu nome é Prinkster e esses são os meus 'colegas', Vrat e Porac. Eles andam comigo o tempo inteiro. Afinal, como vocês devem saber, um mestre leiloeiro importante como eu sempre corre perigo."

"É claro, não sou nenhum monstro. Que tipo de chefe eu seria se não permitisse que meus 'colegas' se sentassem na minha mesa e jogassem cartas comigo, como se fôssemos… iguais? Mas, se eu fosse vocês, não tirava os olhos de suas bebidas durante o jogo, pois esses dois aqui gostam de envenenar copos. Claro, eu sou imune, então, nem ligo!"

Prinkster fala de forma enérgica, compensando a ausência de expressão em seu rosto esquelético. Embora seu discurso seja mesquinho, ele compensa sua arrogância com o hynne e seus capangas (e qualquer um que ele sinta estar "abaixo" dele em termos de prestígio social) sendo extremamente cortês e simpático com o grupo de heróis.

"Mas agora, vamos parar de bobagem! Essa é uma mesa de apostas, não é? Se quiserem conversar, precisam jogar. Se não, serão expulsos daqui..."

A Cidade de Aslavi

Aslavi fica cerca de 100 km ao sul de Milothiann, a capital do Reino dos Mortos. Construída sobre uma colina íngreme, a cidade é bastante apertada: as construções amontoam-se umas sobre as outras, separadas por vielas estreitas e sinuosas, que às vezes terminam em barrancos. Há becos escuros, vazios e silenciosos, mas também praças de comércio movimentadas e barulhentas. Cavalos e carroças possuem dificuldade para se locomover aqui.

A cidade é cercada por um muro de pedra de seis metros de altura, que circunda toda a colina. O portão de entrada é vigiado por quatro esqueletos (dois no portão, dois no topo de uma torre de vigia) e uma aparição, que atua como oficial do portão.

Aslavi abriga intensa atividade comercial — é um dos poucos lugares do reino a negociar com outros países. Por conta dessa tradição, aqui a regra para barganhar é mais intensa. Se o personagem vencer, o preço muda em 15% a seu favor. Se vencer por 10 ou mais, muda em 30%. Mas, se perder por 5 ou mais, é enganado pelo mercador e compra algo sem valor real.

Na cidade acontecem os "leilões secretos", onde são vendidos objetos raros ou mágicos. A seguir estão alguns itens que podem ser encontrados nesses leilões: *cimitarra dançarina, adaga sanguinária, clava profana, punhal sszzazita, carapaça demoníaca, manto da noite, anel da invisibilidade, brincos da sagacidade* e *caveira maldita* (*Tormenta20*, capítulo 8) e todos os tipos de venenos (*Tormenta20*, p. 161).

Além do comércio, jogos de azar são tradição aqui. Dos porões sujos de tavernas às salas elegantes de mansões, nobres e ladrões apostam até o último fio de cabelo para alimentar seu vício.

Forasteiros não são bem-vindos no Reino dos Mortos, mas Aslavi é exceção. Como a cidade gera ouro para os cofres reais, as autoridades daqui fazem "vista grossa" para visitantes. Obviamente, pessoas como devotos de deuses do Bem, cavaleiros da Luz e arcanistas não serão beneficiados por essa hospitalidade local.

Cena 4

Partida de Wyrt

Até dois personagens podem jogar contra Prinkster e seus capangas. O objetivo da cena é manter o osteon falando para conseguir informações sobre o leilão, não necessariamente ganhar a partida. Se achar necessário, lembre os jogadores disso!

Regras do Jogo

Aposta Inicial. Para entrar na mesa, um personagem precisa apostar T$ 100. Prinkster e seus dois guarda-costas operam como um único personagem na partida com um orçamento de T$ 300.

Jogando. A partida é resolvida por rodadas. A cada rodada, cada personagem tem um turno, que consiste das seguintes fases.

Aposta da Rodada. No início de seu turno, cada personagem na partida gasta T$ 20 ou T$ 50 dos seus T$ 100 iniciais, à sua escolha. O outro personagem, assim como Prinkster e seus capangas, precisa cobrir (igualar) o valor — se não tiver o suficiente, deve pagar tudo que tem. Prinkster e seus guarda-costas pagam o triplo (T$ 60 ou T$ 150).

Mão Inicial (Carisma CD 15 ou Ladinagem CD 20). Após a aposta, cada personagem na partida faz um teste de Carisma (CD 15) representando sua sorte. Se passar, compra uma "mão boa" e recebe +5 no teste de Jogatina. Se falhar por 5 ou mais, compra uma "mão ruim" e sofre –5 no mesmo teste. Um personagem pode substituir Carisma por Ladinagem (CD 20) para garantir uma mão boa — comprando cartas a mais, pegando cartas da manga etc. Se passar, recebe o bônus de +5. Se falhar por 5 ou mais, é pego na trapaça e expulso da taverna pelos ogros!

Ajudar/Atrapalhar (Varia, CD 10 ou 15). Após a mão inicial, um personagem que *não* esteja na partida pode ajudar um que está. Para isso, faz um teste para ajudar (*Tormenta20*, p. 221) usando qualquer perícia que conseguir justificar — Percepção para ver as cartas dos adversários, Ladinagem para passar uma carta escondida ao amigo...

Como alternativa, o personagem pode atrapalhar Prinkster e seus capangas, também usando qualquer perícia que conseguir justificar — Atuação para cantar uma música e distrair os adversários, Intimidação para encará-los e deixá-los nervosos... A CD é 15 e um sucesso impõe penalidade de –1 ao teste dos adversários, com –1 adicional para cada 10 pontos acima da CD (–2 com 25, –3 com 35 e assim por diante).

Um personagem só pode usar cada perícia uma vez. Se falhar por 5 ou mais no teste, é expulso da taverna pelos ogros por "atrapalhar a mesa".

Blefar (Enganação CD 20). Um personagem na partida pode blefar, fazendo seus adversários cometerem um erro. Se passar, recebe +2 no teste de Jogatina. Se falhar por 5 ou mais, seu blefe fica evidente, e ele sofre –5 no mesmo teste.

Hora da Verdade (Jogatina Oposto). É hora de revelar as cartas e rolar os dados! Cada personagem faz um teste de Jogatina, com todos os modificadores obtidos nas fases anteriores (por mão inicial, ajuda dos colegas e blefe). É possível usar Jogatina aqui mesmo sem ser treinado. Prinkster e seus capangas fazem um único teste com +14. Quem vencer leva todo o dinheiro apostado. Por exemplo, se os personagens apostam T$ 20 e um deles vence, recebe T$ 100 (os T$ 20 que ele próprio apostou, os T$ 20 do outro personagem e os T$ 60 de Prinkster e seus guarda-costas).

Bebida Amarga. No fim de cada rodada, os personagens na partida devem fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 1 por teste já realizado) para resistir ao veneno em suas bebidas. Uma falha deixa o personagem frustrado. Uma segunda falha deixa o personagem esmorecido, enquanto uma terceira deixa ele inconsciente, sendo removido do jogo. Um personagem que não beba ofende Prinkster, que não faz nenhum comentário pela rodada (veja abaixo).

Resultados

Prinkster é um falastrão e, no fim de cada rodada, faz um comentário sobre o leilão, na ordem abaixo, exceto se os personagens se recusarem a beber com ele.

1. *"Aslavi é um antro de ladrões e oportunistas. A cidade recebe muitos mercadores das Repúblicas Livres e até de Vectora. Alguns desses, ingênuos ou embriagados, confundem a languidez dos mortos-vivos de Aslothia com inocência, sendo alvos fáceis para golpistas."*
2. *"Mas alguns comerciantes de outros reinos vêm para ficar, foragidos ou simplesmente atraídos por uma vida menos regrada. Esses comerciantes trazem seus conhecimentos e estoques a um mercado menos... 'exigente' em relação à procedência de sua mercadoria."*
3. *"Esses comerciantes operam principalmente ao longo da rua principal de Aslavi. Lá há diversas lojas e tendas onde se encontram todo o tipo de objetos e quinquilharias estranhas. É um lugar muito procurado na busca de itens raros... ou ilegais."*
4. *"Porém, as melhores mercadorias não estão nas lojas! Os objetos mais valiosos e procurados são vendidos apenas nos leilões da cidade, promovidos periodicamente. Conhecidos*

como 'leilões das sombras', esses eventos são secretos e os convites são entregues de forma personalizada, restritos à convidados que provem a sua indignidade.

5. *"Itens mágicos são proibidos no Reino dos Mortos e, quando são encontrados pelas autoridades, são confiscados. Estranhamente, muitos desses itens acabam aparecendo nos leilões de Aslavi. Rumores dizem que essa é uma das fontes da riqueza do regente Ferren Asloth."* A última frase é dita como um sussurro pelo osteon.
6. *"Dizem que o convite é feito através de um estranho que aborda a pessoa em algum lugar da cidade e dá a ela uma moeda especial. Daqui a algumas noites, teremos um deles e eu serei o apresentador do evento!"*
7. *"O próximo leilão será o maior de todos, e será realizado na chiquérrima mansão Bac Arat daqui três dias. Haverá um grande baile e, então, o leilão. A joia do evento será um objeto valiosíssimo para aqueles que desejam criar as armas mais poderosas de Arton."*
8. *"Esse item é chamado 'Pulmão da Montanha'. É um tipo de fole de ferreiro mágico, mas isso é tudo que sei. Chega de conversa, vamos jogar em silêncio agora!"*

FIM DE JOGO

Se um personagem ficar sem dinheiro, é retirado do jogo. O jogo termina se os dois personagens ficarem sem dinheiro — ou se o mesmo acontecer com Prinkster e seus capangas.

Ao final da partida, Prinkster se levanta da mesa seguido por seus capangas, recolhe seu dinheiro (se ainda tiver...) e se despede dos heróis.

"Foi uma noite extremamente agradável. Se não fosse pelo desastre do omelete, teria sido impecável. Parto agora, mas algo me diz que nos encontraremos novamente…"

Nesse momento, Prinkster, da forma como é possível para um osteon fazer, dá duas piscadelas com o olho esquerdo, indicando que essa frase pode ter um sentido maior do que parece. Ele se dirige para o andar de cima, e Opritnik faz um gesto para que os seguranças da taverna acompanhem o trio.

Ao olharem para a mesa, os heróis veem que duas das moedas deixadas chamam atenção: elas têm um brilho meio esverdeado, com a borda levemente espetada, e são mais grossas e pesadas que tibares comuns. Em uma de suas faces, está gravado o brasão de Aslothia. Na outra, uma figura de lua minguante e uma inscrição que diz: BAC ARAT. Desta forma, nossos heróis conseguem convites para o tão disputado leilão (cada moeda permite o ingresso de um convidado mais um acompanhante).

Cena 5

AMBIÇÃO ÉLFICA

Enquanto analisam as moedas-convite, os aventureiros são surpreendidos por uma adaga que voa por eles e se finca na mesa, no exato ponto onde estavam as moedas. O arremesso veio da outra mesa ocupada no porão.

Seus ocupantes são dois elfos e uma elfa, todos com cabelos longos e brancos como a neve. Os dois elfos são idênticos e usam armaduras de couro negro. A elfa usa um vestido negro de seda. Os três se levantam com olhares ameaçadores.

Enquanto os gêmeos avançam, a elfa fica para trás e começa a sussurrar algo. Quando se aproximam do grupo, os gêmeos sacam floretes e aponta suas lâminas para os heróis: *"Entreguem as moedas! Vocês não merecem ir a um evento desse porte. Outros convidados seriam mais adequados. No caso… Nós!"*

Uma luta pelas moedas se inicia e, enquanto os seguranças estão ocupados escoltando Prinkster, ninguém aparece para impedir a batalha.

Criaturas. Trio de Elfos (p. 61).

Cena 6

HOSPEDAGEM GRÁTIS

Assim que os heróis derrubam os elfos, Agatha desce as escadas correndo com Opritnik em seu encalço e os ogros atrás. O hynne tenta se desculpar com sua patroa, com sua vozinha esganiçada:

"Me perdoe, senhora! Aqueles clientes estavam agindo de forma suspeita e achei prudente direcionar nossa segurança para acompanhar seus passos! Isso tudo é culpa minha!"

Agatha ignora Opritnik, se aproximando rapidamente do grupo. Os ogros cercam os heróis, mas antes que qualquer luta possa iniciar, a taverneira se dirige a eles com voz baixa, porém firme:

"Muito obrigada por lidarem com essa situação. O que se ganha em jogo não pode ser roubado aqui. Gostaria de dizer que enquanto estiverem aqui dentro, estarão seguros, mas isso se mostrou falso." Agatha desfere um olhar de repreensão a Opritnik. *"De qualquer forma, agradeço a vocês por terem feito o trabalho que deveria ser feito pela minha equipe. Por esse ocorrido, estou em débito com vocês. Como desculpa, usem nossos aposentos pelo tempo que quiserem."*

Com isso, Agatha, Opritnik e os ogros voltam ao serviço. Os personagens têm três dias para descansar, fazer compras pela cidade e se preparar para o leilão, usando os aposentos da *Lixo Trancado*.

Isso encerra esta parte da aventura. A próxima parte começa na manhã do terceiro dia.

PARTE 2: CASTELO DE BARRO*

Cena 1

SANGUE & OURO

Vocês acordam em suas camas confortáveis com um cheiro de pão quente invadindo os quartos. Parece apetitoso! Vocês se levantam, bem-dispostos, e se preparam para tomar um delicioso desjejum no térreo. Porém, ao organizar seus pertences, notam que algo muito valioso não está mais aqui. As moedas convites do leilão desapareceram durante a noite!

Os personagens podem investigar o quarto para encontrar pistas do furto. Um teste de Investigação (CD 15) revela um pedaço de capa preta, rasgado e sujo de sangue, preso à fresta da janela entreaberta. Um rastro de sangue segue para fora da janela...

A janela dá para os fundos da taverna. Essa rua, bem menos movimentada que a principal, está estranhamente escura (sob efeito de *Escuridão*). Os jogadores podem fazer um teste de Sobrevivência (CD 15) para seguir a trilha de sangue. Porém, sem dissipar a *Escuridão*, o teste sofre penalidade de –5.

A trilha segue por uma viela que se afunila até chegar a um pequeno casebre, onde é possível perceber manchas de sangue até a entrada da casa.

A porta está entreaberta e os rastros de sangue seguem para a sala de estar, na qual o fogo baixo de uma lareira ilumina um pequeno divã puído, onde um homem está deitado. Ele é alto e magro, veste uma capa preta rasgada e parece desacordado. Em uma de suas mãos lânguidas, vocês encontram a fonte do sangue escorrido — uma taça agora vazia. Uma mancha vermelha ao redor da boca do sujeito indica que o sangue na taça estava sendo bebido...

Trata-se de Dazan, um vampiro. O próximo movimento realizado pelos personagens fará com que ele abra os olhos, dando de cara com o grupo e iniciando uma batalha. O vampiro está subnutrido, sofrendo as penalidades de fatigado. Se perder mais da metade de seus PV, Dazan grita "Vocês me pagam!" e foge em sua forma de morcego.

Ao vasculhar os poucos pertences no casebre, o grupo encontra os convites do leilão. Eles podem aproveitar o restante do dia para passear por Aslavi antes de partir para o leilão, à noite, em Bac Arat.

Criatura. Dazan, o Vampiro Falido (p. 59)

Cena 2

FLORESTA DOS PAPA-DIM

A mansão Bac Arat fica no cume de um morro, visível mesmo de longe. A propriedade abriga todo tipo de eventos, de exposições de arte a festas particulares, e recebe famosos e importantes malfeitores de toda Arton. Tradicionalmente, quando o Leilão das Sombras é realizado em Bac Arat, sabe-se que objetos raros e desejados estarão no prego, pois a casa possui a melhor segurança da região e uma publicidade efetiva para atrair os ricos e poderosos.

Bac Arat fica longe do centro da cidade, mas a taverna tem um serviço de aluguel de carruagens, que Agatha oferece como cortesia aos heróis. Seguindo a estrada sinuosa em direção à propriedade, os personagens cruzam por outras carruagens levando convidados para o evento. Muitos trajam roupas finas, apropriadas para um baile de gala.

No meio do caminho, o grupo passa por uma placa que diz: "Você está adentrando a Floresta dos Papa-Dim. Cuidado". À frente, a estrada cruza uma floresta densa e escura. Os personagens podem fazer testes de Conhecimento, Misticismo ou Sobrevivência (CD 20) para saber o que seria um papa-dim. Heróis que passarem no teste já terão escutado alguma coisa sobre essas criaturas raras (veja na página 59).

Ao entrar na sombra das árvores, vocês avistam uma carruagem chique à sua frente. Estranhamente, os passageiros estão freneticamente jogando moedas de ouro de dentro das janelas!

Assim que as moedas começam a cair no chão de terra batida, vocês escutam um barulho parecido com o tilintar de moedas chacoalhando dentro de um bolso, mas muito mais alto. O barulho não pode vir das moedas atiradas, pois o chão de terra abafa o som.

O barulho se torna cada vez mais alto, até que vocês veem um bando de pequenos seres disformes e dourados correndo em direção à carruagem.

Os personagens devem fazer um teste de Percepção (CD 15) para notar que os papa-dim estão recolhendo o dinheiro e itens valiosos jogados no chão. Esse é o segredo de passar pela floresta sem perder um braço ou, pior, os convites para o leilão!

*No jargão do wyrt, uma mão que, mesmo altamente favorável, é derrotada por uma série de eventos improváveis.

A carruagem da frente se distancia, e então é o veículo dos personagens que começa a atrair a atenção das criaturas douradas! Os monstrinhos se viram para a carruagem do grupo e começam a correr na direção dela, tilintando estridentes. Um ataque feroz em busca de ouro... ou sangue!

O grupo é atacado por um enxame de papa-dim, mas a floresta está cheia deles e mesmo que o grupo mate o enxame, outro aparecerá para substitui-lo. Assim, matar as criaturas não é a solução — a única maneira de passar desta cena é resolver o perigo complexo Fuga dos Papa-dim para cruzar a floresta com a carrugem. Se o veículo for destruído, o grupo deverá fazer o restante do trajeto a pé (substitua os testes de Reflexos restantes por Atletismo e aumente o número de sucessos necessários para sete).

Criatura. Enxame de Papa-dim (p. 59).

FUGA DOS PAPA-DIM — ND 14

Objetivo Cruzar a floresta sem ser devorado pelos papa-dim.

Efeito Para cruzar a floresta, o grupo deve acumular cinco sucessos na ação Conduzir. A carruagem tem RD 5 e 70 PV.

No início de cada rodada, cada personagem na carruagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 20). Se falhar, sofre 2d6 pontos de dano de impacto com o chacoalhar. Se falhar por 10 ou mais, sofre 4d6 pontos de dano de impacto e cai do veículo. Personagens que estão voando não precisam realizar o teste, mas não podem conduzir.

Peça para o grupo definir qual personagem está em posse dos convites. Se ele chegar a 0 PV por causa de uma mordida dos papa-dim, o enxame devora suas moedas — e os convites para o leilão junto! Será necessário derrotar o enxame para recuperar os itens perdidos.

Conduzir (Destreza, Adestramento ou Pilotagem CD 25) Um personagem deve assumir as rédeas da carruagem para acelerá-la. Se passar, o veículo avança por uma rodada. Se falhar, o veículo avança, mas é alcançado pelos papa-dim. Se falhar por 5 ou mais, o veículo não avança e é alcançado pelos papa-dim. Se os monstros alcançarem a carruagem, causam seu dano a ela (6d6+5). Se ela sofrer 20 pontos de dano, uma das rodas quebra e precisa ser consertada (veja abaixo).

Ajudar o Condutor Outros personagens podem ajudar (*Tormenta20*, p. 221) o teste de Pilotagem do condutor. Pode ser Atletismo para ajudar a puxar os arreios, Percepção para identificar por onde os papa-dim estão vindo e sugerir uma rota menos arriscada etc.

Atacar as Criaturas Um ou mais personagens podem atacar os papa-dim para afastá-los. Se o enxame sofrer 50 pontos de dano numa rodada, não ataca a carruagem nesta rodada, mesmo que consiga alcançá-la.

Quem Quer Dinheiro Um personagem pode jogar T$ 100 em moedas ou outros objetos valiosos como isca. Se fizer isso, as criaturas não atacam a carruagem nesta rodada, mesmo que consigam alcançá-la.

Lançar uma magia (Vontade CD 15 + custo em PM da magia) Andar na carruagem em alta velocidade é uma condição ruim (*Tormenta20*, p. 170).

Embarcar (Atletismo CD 20) Se um personagem caiu do veículo é preciso parar para que ele possa correr e subir de volta. Ele precisa gastar uma ação completa e passar neste teste. Se falhar, é atacado pelo enxame. Outros heróis podem descer da carroça para ajudar, mas todos que descerem precisam fazer o teste para subir de volta. Os personagens podem subir no veículo e fugir mesmo sem derrotar os monstros.

Consertar Roda Caso os papa-dim quebrem uma roda, é preciso parar a carroça para consertá-la. Enquanto a carroça estiver parada, um enxame irá atacar o grupo; se nenhum personagem descer do veículo para enfrentar o enxame, ele atacará a carroça, podendo destruí-la por completo! Consertar a roda requer dois testes de Ladinagem ou Ofício (CD 20), e os personagens podem subir no veículo e fugir mesmo sem derrotar os monstros.

Cena 3

Chegando em Bac Arat

Assim que passam pela floresta, vocês se aproximam da mansão. A casa, que já parecia grande e suntuosa de longe, impressiona ainda mais quando vista de perto. O prédio é todo de pedra, com três andares sustentados por grossas pilastras. Todas as janelas estão iluminadas, indicando que a mansão está completamente ocupada.

Ao passar pelo portão principal, vocês se deparam com um salão circular enorme, com uma grande abóbada em vitral acima dos três andares visíveis da mansão. A luminosidade é baixa e as luzes, inebriantes, dançam em tons de vermelho e roxo, deixando o clima consideravelmente "fantasmagórico".

No primeiro andar há o saguão principal e a cozinha, além de aposentos simples para os servos. No segundo há dois salões — num, estão expostos os itens que serão leiloados, enquanto que o outro está fechado e vigiado por guardas de Bac Arat. Por fim, no terceiro, ficam os aposentos individuais.

Na chegada, os personagens são recebidos com um banquete e levados a seus aposentos. Na manhã seguinte, durante o café da manhã, um servo passa ao redor das mesas do salão distribuindo um pergaminho contendo informações sobre o leilão e convidando as pessoas para uma exposição dos objetos leiloados, no segundo andar da mansão. O texto do pergaminho está na página 55.

Ao seguir para a exposição no segundo andar, o grupo é recebido por um funcionário da mansão, que os guia pelo ambiente.

"Por motivos de segurança, os itens em exibição são apenas projeções mágicas dos objetos reais, que ficam escondidos em segurança nos cofres malditos de Bac Arat até o início do leilão."

Por dentro, a sala tem o formato de um pentágono, com cada um de seus cinco cantos trazendo uma imagem ilusória de um dos objetos leiloados. Próximo a cada item, há uma placa com o nome dele e um guia em pé, respondendo às dúvidas dos visitantes. A descrição completa dos itens está na página 60.

Cena 4

Medusas Barraqueiras

Enquanto vocês observam as ilusões, uma discussão acalorada entre três medusas começa. Aparentemente, uma delas pegou a bolsa da outra emprestada sem avisar. A terceira medusa, em vez de apartar a briga, cada hora sustenta o argumento de um lado, colocando mais lenha na fogueira.

A discussão causa um rebuliço e servos e visitantes começam a se acumular para assistir. Embora nenhuma briga tenha começado, a terceira irmã começa um esquema de apostas, recolhendo dinheiro dos espectadores e anotando em qual irmã cada um está apostando seus tibares.

De repente, as medusas começam a brigar pela bolsa como um cabo-de-guerra, e em um movimento brusco, uma delas puxa o acessório com tanta força que ele escapa de sua mão, sendo arremessado bem na direção de... Vocês!

Os heróis devem fazer um teste de Reflexos. O que tirar o menor valor leva uma bofetada da bolsa na barriga, caindo no chão e sofrendo 1d4+2 pontos de dano de impacto.

Um de vocês cai em cima da bolsa, rasgando a alça e espalhando pequenas pérolas pelo salão. A bolsa está arruinada. As duas medusas, que brigavam pelo acessório, partem para cima de vocês, enfurecidas. A terceira, para não ficar de fora da briga, vai junto.

Os personagens e as três medusas rolam Iniciativa. Os visitantes ficam assistindo, enquanto os criados correm para chamar a segurança. Após 1d4+1 rodadas, a segurança chega.

Criaturas. Irmãs Medusas (p. 60).

Vários guardas de Bac Arat cercam vocês, apontando alabardas afiadas para todos os integrantes da baderna. "Vocês estão expulsos de Bac Arat! Fora daqui! Todos! Agora!"

Antes que vocês possam se explicar, o som estridente de um sino ecoa pelo salão. Todos param e observam Prinkster entrando na sala de exposição: "Mas que pouca vergonha é essa? Podem parar com essa balbúrdia agora!"

As pessoas começam a se espalhar pelo salão. Aqueles que promoviam as apostas começam a guardar as moedas em seus bolsos discretamente.

"Quem são essas medusas barraqueiras? Tirem-nas daqui!". Prinkster, então, volta-se para os guardas, apontando para vocês. "Esses não. São meus convidados. Tenho certeza que estavam apenas se defendendo daquelas arruaceiras. Agora, quero guarda redobrada... E festa! O leilão de amanhã entrará para a história!"

Prinkster torna a subir as escadas, enquanto as pessoas voltam a perambular pelo saguão. Um grupo de bardos uniformizados com o colete de Bac Arat começa a tocar enquanto servos passam pelo salão servindo pães e vinho aos convidados.

O grupo passa o resto do dia aproveitando as festividades e analisando os objetos na exposição.

Cena 5

O DIA DO LEILÃO

Assim que o dia amanhece, um belo café da manhã é servido. Em seguida, todos são convidados a subir para a sala de exposição, agora com diversas cadeiras e um palco ao fundo, coberto por cortinas vermelhas. A movimentação é intensa e o clima é de euforia.

Na entrada da sala, um esqueleto garçom de colete roxo oferece a todos um pequeno copo contendo um líquido verde escuro, bastante viscoso. Todas as pessoas que entram pelas portas pegam um corpo, viram-no de uma só vez, e o retornam à bandeja.

Caso perguntem o que é a bebida, o garçom responderá: "Licor de tinta de Kraken com algas. É para dar sorte... se você estiver com sorte."

Um teste de Misticismo ou Ofício (alquimia) contra CD 20 indica que a bebida possui propriedades mágicas, mas não qual é o efeito dela. Um personagem que beba o licor deve rolar 1d6:

1-2) Personagem fica inebriado (–2 em testes de Destreza e Sabedoria e em perícias baseadas nesses atributos) até o final do dia.

3) Nenhum efeito.

4-5) Personagem recebe +2 em um atributo à sua escolha até o final do dia.

6) Além de +2 em um atributo à sua escolha, o personagem recebe 2d10 PV e 1d10 PM temporários.

Enquanto os convidados terminam de tomar seus licores e se acomodam em suas confortáveis cadeiras, Prinkster, surge no palco, agita o sino e anuncia o início do leilão:

Pergaminho sobre os Itens

Os produtos mais maravilhosos, por valores um tanto quanto presunçosos.

- **Pingente da Sereia Adormecida.** "Quando o sono eterno dominar sua alma, segure o Pingente da Sereia Adormecida forte em sua palma."
- **Cálice Encantado de Mulk.** "Se os lábios de um amigo o elixir toca, sua saúde será recuperada. Se um inimigo o líquido prova, sua vida poderá ser fulminada."
- **Adaga do Último Suspiro.** "Em face da morte do amor irrefutável, a vingança será, então, inevitável."
- **Manoplas do Mestre Moldador.** "Ao toque dessas luvas, pedras e metal serão tão moldáveis quanto barro primordial."
- **Pulmão da Montanha.** "O sangue da terra toma forma, quando o sopro poderoso atinge a bigorna."

"Atenção, penhoras e penhores! O primeiro objeto a ir para o prego é o Pingente da Sereia Adormecida! Um belo e poderoso cristal! A lenda diz que o pingente pode despertar qualquer um do sono mais profundo... Alguns juram que já viram o objeto acordar alguém... de sua própria morte! E agora, eu apresento a vocês..."

A ansiedade é grande, mas nada acontece. Prinkster dá uma olhada para trás das coxias e pergunta: "Olá? Preciso que me entreguem o Pingente!".

De repente, algo inesperado acontece. O palco explode, com um estrondo e uma nuvem de fumaça densa e escura que cobre todo o palco. Em poucos segundos, a fumaça se dissipa e revela: Prinkster caído ao chão, morto... desta vez, em definitivo.

O alvoroço é generalizado. No meio da algazarra, um vampiro vestindo trajes finos, porém sujos e gastos, grita no meio da multidão e aponta para vocês: "Foram esses aventureiros! Chegaram aqui tumultuando tudo! Nunca os vi aqui e eles já infringiram as regras antes! PEGUEM-NOS!"

O vampiro é Dazan! Por vingança, ele convence todos de que os personagens são os culpados, fazendo com que uma multidão enfurecida de malfeitores milionários e seguranças avance sobre eles. Deixe claro que enfrentar todos não é uma opção. Porém, antes dos jogadores decidirem o que fazer, termine a cena — e esta parte da aventura.

PARTE 3: VALHA-ME NIMB

Cena 1

FIM DE FESTA

Os heróis estão cercados. De todos os lados, malfeitores irritados e seguranças se aproximam. Quando a situação parece não ter como piorar, o pior acontece:

"Notícias frescas da capital! O reino está oferecendo uma recompensa de cem mil Tibares pela cabeça de foragidos cuja descrição se parece muito com esse grupo aí!", grita um elfo esganiçado de colete roxo, subindo ofegante do térreo.

A escada que leva para o térreo está completamente obstruída. A única saída possível é pelo palco — é possível ver uma porta atrás das cortinas...

Os personagens devem rolar Iniciativa. Para chegar ao palco, precisam avançar 12m. Porém, cada ação gasta para movimentar-se exige um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 20). Se passar, o herói avança metade de seu deslocamento (o salão lotado conta como terreno difícil). Se falhar, não avança. No fim de cada rodada, personagens que não estejam no palco sofrem 4d8+4 pontos de dano de corte da turba.

Os aventureiros podem ter outras ideias para chegar ao palco, como voar, intimidar as pessoas (Intimidação CD 25) etc. É inútil tentar matar todos, mas causar 50 pontos de dano na multidão (ou usar certas habilidades à critério do mestre) impede que ela cause dano ao grupo nesta rodada.

Cena 2

DETRÁS DAS CORTINAS

Assim que atravessam a cortina vermelha que separa o palco dos bastidores, vocês se deparam com uma porta pesada e entreaberta. Ao passar por ela, veem uma trava de madeira usado para trancá-la. Vocês trancam a porta para impedir a multidão.

Assim que trancam a porta pelo lado de dentro, vocês percebem que estão em um salão nada convencional. Ao fundo dele, há uma segunda porta, de pedra. Ao centro, uma urna em um pedestal, envolto por uma piscina ampla, de águas turvas e agitadas.

A porta de pedra está trancada por magia e magias de teletransporte não funcionam na sala. É possível nadar ou voar até o centro da piscina, mas se alguém mergulhar, perceberá que a água é impossivelmente funda, não sendo possível encontrar fim! Dentro da urna, há uma chave de ferro. Porém, quando o grupo pega a chave, algo acontece...

A água começa a se movimentar com maior intensidade e grandes ondas se formam nas bordas. Subitamente, a origem dessa inquietude é revelada. Uma grande cabeça reptiliana, com escamas verde-esmeralda, emerge da piscina, seguida por outras quatro, idênticas, que serpenteiam até quase atingir o teto da sala. As cinco cabeças de uma hidra gigante encaram vocês agressivamente. Ela ataca!

O grupo deve enfrentar a hidra, embora possa fugir pela porta de pedra usando a chave pega na urna.

Criatura. Guardiã do cofre (p. 60).

Cena 3

DESVENDANDO O MISTÉRIO

Quando passa pela porta de pedra, o grupo encontra outro salão pentagonal, similar ao de exposição. Em cada canto, há uma redoma de vidro com um dos objetos leiloados. Mas aqui não são ilusões, e sim os verdadeiros.

Prinkster está colocando o *Pulmão da Montanha* em uma caixa. O fole mágico é feito de madeira e está com o couro um desgastado. Na superfície do objeto, escamas entalhadas contêm resquícios de algumas cores, mas elas estão opacas e desbotadas.

Ao lado do osteon, estão quatro humanoides encapuzados, vestidos exatamente como seus antigos "colegas". Ao ser indagado sobre sua "morte", Prinkster dá uma risada debochada e responde:

"Prinkster? Prinkster... Ah! O osteon! Sim, ele está morto." O comentário é apático, e estranhamente se refere a si mesmo em terceira pessoa. "Eu precisava do corpo dele para descobrir o cofre e passar pelo guardião da sala anterior. Agora, posso me desfazer dessa forma ridícula..."

Seus ossos começam a parecer mais largos e a ganhar textura parecida com a pele. As roupas vão mudando de cor aos poucos. O smoking preto vai se transfigurando em um tailleur vermelho e a cartola, em um piscar de olhos, se transforma em um chapéu estilo "matinê", também vermelho. Por fim, o antigo crânio vira o rosto de uma mulher.

*No jargão do wyrt, o movimento decisivo no qual o jogador aposta todos os seus tibares.

"Prazer, meu nome é Rà. E agora que me apossei do Pulmão da Montanha, vou indo. Confesso que gostaria de pegar os outros objetos, mas agora o melhor é fugir! Emocionante, não? Se vocês passarem pelos meus colegas e me alcançarem, talvez dê tempo de nos despedirmos... Tchau, tchau!"

A mulher lança uma bola de fogo que explode uma das paredes, abrindo uma passagem. Porém, assim que ela passa, os quatro humanoides encapuzados bloqueiam o caminho e atacam o grupo — são assassinos putrefatos. Após lidar com os inimigos, o grupo pode atravessar a saída atrás de Rà. Ela leva aos fundos da mansão. Há várias carroças de suprimentos estacionadas — e uma carruagem partindo velozmente em direção à cidade.

Criaturas. Assassinos putrefatos x4 (p. 59).

Uma opção óbvia para o grupo é pegar uma das carroças disponíveis e seguir a ladra.

Assim que avançam, ganhando velocidade, vocês avistam a carruagem de Rà, que atira uma gorda sacola de prata para os papa-dim e consegue se movimentar com facilidade. Vocês seguem a fugitiva pela estrada até Aslavi e, estranhamente, até a Lixo Trancado.

Cena 4

De volta à taverna

Ao chegar à *Lixo Trancado*, o grupo vê a carroça de Rà estacionada ao lado de fora. Assim que entram, percebem que o bar está vazio e há um rastro de sangue em direção ao porão da taverna. Ao descer, vocês avistam Rà com uma adaga encostada no pescoço de Agatha. Opritnik e as raparigas estão desmaiados em um canto. Os três ogros estão com os olhos enevoados, enfeitiçados por Rà.

"Mudei de ideia. Aparentemente, a recompensa pelas cabeças de vocês é verdadeira, então resolvi entregá-los ao governo e sair daqui de bolso cheio!" Agatha esboça um grito, mas desiste da ideia quando a vilã pressiona a lâmina em seu pescoço.

"É claro, vamos resolver isso de forma civilizada... com uma partida de Wyrt! Não é como se não tivéssemos nos divertido por aqui antes, não é mesmo?" Rà pisca o olho esquerdo de forma assustadoramente familiar.

Com um assobio, Rà faz com que um dos ogros assuma seu posto em manter Agatha como refém e se dirige a uma mesa de carteado, onde se senta de forma escrachada e puxa um baralho do bolso.

"Ah! Se me atacarem agora, ou decidirem não participar da brincadeira, todos aqui morrem e vocês nunca saberão onde escondi o maldito fole."

Ao se sentarem para jogar com Rà, ela abre um grande sorriso e puxa uma carta do meio do baralho, colocando-a, teatralmente, em cima da mesa. "Quase me esqueci de dizer! Esse jogo é um pouco diferente. Aqui, todas as chances estão contra vocês!"

Assim que a carta encosta no forro de pano desbotado que cobre o tablado de madeira, vocês sentem uma sensação abrupta — algo parecido com um gancho puxando-os pela barriga, para cima. Tudo gira por alguns milésimos de segundos. Vocês sentem-se enjoados e perdem a consciência. O universo vai parando de girar, lentamente, e, quando começam a abrir os olhos, se descobrem em um lugar diferente da taverna.

A mesa desapareceu. A taverna desapareceu. Agatha e os seguranças desapareceram. Vocês estão em pé, em uma superfície lisa, espelhada e brilhante. Ao redor de vocês, para o lado e por cima, incontáveis cartas de baralho flutuam, formando uma redoma com aproximadamente 15m de raio. Luzes se cruzam, fazendo o chão refletir as cartas giratórias e tudo ganhar um brilho intenso e muito colorido. À frente de vocês, Rà, de pé em uma pose triunfal, esbraveja:

"Bem-vindos ao meu Cassino Dimensional! Com esse baralho mágico, consigo transpor a nossa jogatina para outra dimensão, onde uma vitória ou derrota significa a vida... ou a morte!

"Cada carta indica o que vocês poderão fazer e quando. E vocês precisarão de muita sorte para impedir meu plano de fugir com o Pulmão da Montanha para Vectora podre de rica com a sua recompensa!"

Rà dá um passo para frente e estala os dedos. Neste momento, cinco cartas descem até pararem na frente do rosto dela. Ela observa sua mão e dá um sorriso. "Nada mal para uma primeira jogada...".

Em seguida, o mesmo acontece a cada um de vocês, porém, cada um recebe apenas três cartas...

De alguma forma, esse lugar misterioso traz aos personagens uma súbita compreensão das regras do jogo. Ao visualizar suas cartas eles sabem exatamente o que podem fazer com elas.

Devido ao teletransporte agressivo e às luzes estroboscópicas, os personagens precisam fazer um teste de Fortitude (CD 20). Os que falharem começam a partida enjoados na primeira rodada.

Para essa cena, você vai precisar de um baralho. Se não tiver, é possível simulá-lo com dados. Nesse caso, cada jogador rola 1d20 e 1d4 para cada carta que comprar. O d20 define o valor (1 = ás, 2 a 10 = carta do mesmo número, 11 = valete, 12 = rainha, 13 = rei, 14 = curinga) e o d4 define o naipe (1 = paus, 2 = copas, 3 = espadas, 4 = ouros).

Regras do Wyrt Dimensional

- No início de cada rodada, cada jogador compra até ficar com 3 cartas na mão.
- Rà compra até ficar com 5 cartas.
- Em cada rodada, o personagem com a maior carta numérica age primeiro, seguindo a ordem decrescente dos números.
- Para fazer uma ação, o personagem precisa gastar uma carta. O naipe da carta define que tipo de ação ele pode fazer. Os personagens ainda estão limitados a uma ação padrão e uma ação de movimento por turno, mas Rà não!
- No final da rodada, o jogador pode descartar cartas não usadas (para comprar cartas diferentes no início da próxima rodada).

Definindo as Ações

Naipe paus = ação de movimento

Naipe copas = ação padrão (exceto atacar)

Naipe espadas = ação agredir

Naipe ouros = ação completa

Cartas Especiais

As cartas a seguir podem ser usadas para outros benefícios além de fazer ações.

Às = faça uma ação (tipo definido pelo naipe) que não conta em seu limite do turno.

Valete = faça outra criatura em alcance curto rolar novamente um teste recém realizado.

Rainha = use uma habilidade sem pagar seu custo básico em pontos de mana (você ainda precisa gastar uma carta para fazer a ação).

Rei = receba +5 em um teste.

Curinga = emule qualquer outra carta.

O grupo deve vencer Rà em combate, usando as cartas para agir. Quando a vilã for vencida, o corpo dela cai inerte no chão espelhado da dimensão mágica. Os personagens sentem a mesma coisa que sentiram quando foram para lá, como se tudo rodasse e um gancho os puxasse para cima.

Ao abrir os olhos novamente, estão sentados na mesma mesa na *Lixo Trancado*, de onde saíram quando o jogo de Wyrt mais estranho de suas vidas aconteceu. Ao olhar para a mesa, veem cartas e dados jogados — exatamente as cartas usadas naquela dimensão alternativa. Aparentemente, enquanto eles lutavam na redoma de cartas voadoras, outra versão deles mesmos permaneceu na mesa, jogando um jogo de cartas comuns que refletia toda a ação em que estavam envolvidos.

Rà está deitada sob a mesa, desacordada, dormindo em cima de um dos braços magros. Ao fundo, vocês veem Agatha com o Pulmão da Montanha em mãos, e Opritnik.

"Estou bem. Mas vocês estão sendo procurados e precisam fugir. Encontrei esse bastão com Rà, e já vi outros assim antes. Ele serve para ir até Vectora. Agora vão, antes que os guardas cheguem! Agora!"

Ao pressionar o único botão no pequeno bastão, ele se desfaz em cinzas, e um círculo de linhas brilhantes se forma no chão da taverna. Assim que pisam no círculo de teletransporte, o corpo de vocês surge instantaneamente em Vectora. A primeira coisa que vocês avistam é o céu, que no Mercado das Nuvens é visível além da linha do horizonte! Finalmente vocês deixam a névoa cinzenta de Aslothia e conseguem respirar aliviados.

O Pulmão da Montanha está a salvo, mas duas perguntas afligem suas mentes: como o artefato funciona e, mais importante, para quem Rà pretendia entregá-lo em Vectora?

NPCs & Novas Criaturas

Assassino Putrefato

Agentes de elite da coroa de Aslothia, essas criaturas são ladrões, bandoleiros e outros criminosos que foram capturados e executados pelas autoridades do reino e então reanimados por necromancia. Em suas novas existências, usam suas antigas habilidades clandestinas — agora potencializadas pelos poderes sombrios da não-vida — e são completamente leais ao regente Ferren Asloth.

Assassinos putrefatos são figuras soturnas e silenciosas, sempre com o corpo e o rosto completamente coberto por bandana, chapéu e luvas. Caso alguém tire suas roupas, verá um corpo semidecomposto, coberto de tatuagens arcanas que emitem um brilho roxo — pura energia negativa.

Assassino Putrefato — ND 9

Morto-Vivo Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +14, **Ref** +19, **Von** +7, evasão aprimorada, redução de dano 10/mágico, resistência a magia +5
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada púrpura +25 (1d8+16, 19, mais 4d8 trevas e sangramento). Ataque Furtivo +7d6.
Emanação de Trevas (Padrão) O assassino putrefato emana tentáculos de energia negativa que envolvem uma criatura viva em alcance médio; a vítima sofre 6d8+6 pontos de dano de trevas e fica fatigada (Fort CD 24 reduz o dano à metade e evita a condição).
Espada Púrpura O sangramento causado pela arma do assassino é cumulativo. Cada espada púrpura funciona apenas com o assassino putrefato para o qual foi feita; caso a criatura morra, a espada se desfaz em poeira.
Vulto Mortal (Movimento) O assassino se cobre em sombras até o fim da cena. Ele recebe camuflagem leve, +10 em Furtividade e pode fintar como ação de movimento.

For 2, Des 7, Con 2, Int 1, Sab 1, Car -2

Perícias Acrobacia +15 Furtividade +20.
Equipamento Couro batido ajustado e reforçado, gazua, manto camuflado (urbano). **Tesouro** Metade.

Dazan, o Vampiro Falido — ND 11

Dazan é um vampiro que já viu dias melhores. Ele descobre que os personagens têm um convite para Bac Arat e, desejoso de visitar a mansão, usa seus poderes para roubá-los. Porém, faminto, não consegue evitar beber o sangue de outro hóspede da taverna, o que acaba servindo de pista para o grupo encontrá-lo. Dazan tem as estatísticas de um vampiro (*Tormenta20*, p. 299). Entretanto, devido à fome ele está fatigado, tem Defesa 36, faz apenas um ataque com espada por rodada e não consegue usar sua Presença Majestosa.

Enxame de Papa-Dim

Esta criatura parece uma bolsa de moedas com um metro de altura, dourada, gelatinosa e levemente translúcida. Dentro de seu corpo, é possível ver diversos objetos pequeninos, que fazem um tilintar alto quando ela se locomove. O papa-dim se movimenta pulando e tritura com seus dentinhos afiados tudo que vê pela frente, em busca de ouro e outras substâncias preciosas. Costuma andar em grupo e atacar tudo que vê pela frente, até que esteja satisfeito. Papa-dim procuram ouro de forma tão incansável que, se a vítima não tiver nada de valioso com ela, a criatura continuará a chafurdar seu corpo em busca de qualquer riqueza, chegando ao ponto de destroçar seus órgãos em busca de uma moeda sequer.

A lenda diz que os papa-dim são algibeiras esquecidas ou perdidas pela região, que absorveram a ganância de seus antigos donos e se transformaram em monstros comedores de moedas. Por serem atraídos pela riqueza, o jardim de Bac Arat se mostrou o lugar certo para essas criaturas se reunirem. Assim nasceu a Floresta dos Papa-Dim. Afinal, é garantido que a maioria das pessoas a passarem por ali possuirão, no mínimo, uma moeda de ouro junto a elas...

Enxame

A criatura é um aglomerado de seres menores que agem em conjunto. Pode entrar no espaço ocupado por um personagem e, no fim de seu turno, causa um efeito (geralmente dano) indicado em sua descrição a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas tem vulnerabilidade a dano de área. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Estar dentro de um enxame conta como condição ruim para lançar magias. Enxames possuem o ícone em sua linha de tipo.

Os Itens do Leilão

Pingente da Sereia Adormecida

Uma pérola enorme e brilhante, envolta em uma rede de fios de prata. Seu usuário se torna imune a sono e sua recuperação de PV e PM é sempre confortável. O usuário pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para remover uma condição de fadiga que esteja afetando qualquer criatura em alcance curto. *Acessório menor; preço T$ 3.000.*

Cálices Encantados de Mulk

Um par de cálices de vidro de aparência elegante, idênticos para qualquer um, exceto seu usuário. Quando a palavra de comando é pronunciada, o usuário enxerga um dos cálices ficar escuro. O cálice escuro torna venenoso qualquer líquido dentro dele, e quem beber um gole da taça deve passar em um teste de Fortitude CD Int, ou ficará enjoado e perde 4d12 PV por veneno rodada, por 10 rodadas. Já o outro cálice transforma líquido em antídoto — ideal para chantagens… *Acessório médio; preço T$ 7.500.*

Adaga do Último Suspiro

Uma adaga prateada com uma lágrima vermelha em rubi na base de sua lâmina e uma empunhadura totalmente preta, a *Último Suspiro* é uma *adaga formidável assassina sanguinária*. Você pode gastar 2 PM para tocar em um cadáver e ver a última cena vista por esta criatura antes de morrer. *Arma específica; preço T$ 70.000.*

Manoplas do Mestre Moldador

Esse par de manoplas grossas feitas de couro avermelhado e reforçadas com aço permite que o usuário molde rocha e minérios comuns (mas não material especial) com as mãos. Você pode lançar *Transmutar Objetos*, com um aprimoramento adicional: +3 PM: muda a execução para ação completa e a duração para permanente.. Caso já conheça a magia, o custo para lançá-la diminui em –1 PM. *Acessório médio; preço T$ 21.000.*

Pulmão da Montanha

Esse fole de ferreiro é adornado com runas e feito de uma madeira escura. Seu couro lembra o aspecto de escamas, e o bocal de saída tem o desenho de uma cabeça de dragão, que parece "soprar" quando o objeto é manipulado. Dizem que é capaz de aspirar e expirar energias elementais. Essa é a ferramenta necessária para forjar aço rubi, mas suas capacidades mágicas estão latentes, e só serão reveladas na Aventura 4. Artefato.

Enxame de Papa-dim — ND 8

Monstro Grande

Iniciativa +12, **Percepção** +8, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +19, **Ref** +14, **Von** +8
Pontos de Vida 69
Deslocamento 6m (4q)

Enxame 8d8+20 pontos de dano de perfuração.
Ganância Quando um personagem sofre dano do enxame de papa-dim, perde T$ 1 por ponto de dano. Se um personagem jogar moedas ou objetos no valor de T$ 100 ou mais no enxame, os papa-dim se concentram em devorar os objetos, ficando atordoados por uma rodada.
Mordida Trituradora Uma criatura que sofra dano do enxame fica atordoada por uma rodada e sangrando (Fort CD 24). Uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena.

For 5 Des 1 Con 5 Int -2 Sab 0 Car 0.

Tesouro Moedas e gemas no valor de T$ 6d6 x 100.

Guardas de Aslavi

Os quatro guardas do portão são esqueletos de elite (*Tormenta20*, p. 297). Os dois que ficam no topo da torre usam bestas pesadas (ataque +17, dano 1d12+5, crítico 19), mas também podem atacar com espadas. O oficial do portão é uma aparição (*Tormenta20*, p. 298). Mesmo de dia, ela não fica debilitada pela luz solar, pois o clima em Aslavi é sempre encoberto.

Se o combate durar mais de cinco rodadas, no início da sexta, surgem 1d4+1 esqueletos (*Tormenta20*, p. 297).

Guardiã do Cofre — ND 11

A guardiã do cofre da mansão Bac Arat é uma hidra (*Tormenta20*, p. 306). É uma criatura poderosa — caso o combate esteja muito difícil, lembre os personagens de que eles podem fugir.

Irmãs Medusas — ND 10

As três irmãs medusas barraqueiras são cultistas de Sszzaas (*Tormenta20*, p. 306). Estão no leilão em busca de objetos mágicos e poderosos, mas preferem mesmo causar confusão.

Rà

Esta assassina profissional é famosa no submundo do Reinado e além. É uma mulher alta e esguia, com vestimentas exóticas e chamativas, que combinam com seu estilo de luta espalhafatoso — mesclando golpes de florete, truques de ilusão e uma eventual *Bola de Fogo* em meio a movimentos acrobáticos admiráveis. Seu lema é fazer de todo e qualquer ato uma bela performance.

Apesar de tentar parecer misteriosa, sua auto-confiança desmedida e sua voz estridente fazem-na parecer bastante infantilizada, especialmente considerando sua péssima reação ao perder em jogos de azar. Boatos dizem que Rà possui habilidades inigualáveis de mimetismo, sendo capaz de se passar por qualquer criatura que já tenha posto seus olhos. Suas habilidades de enganação e combate lhe renderam alguns clientes famosos, sendo um deles o próprio Conde Ferren Asloth, que a contratou para impedir que o *Pulmão da Montanha* caia em mãos erradas (do ponto de vista dele...).

Em combate, Rà começa lançando *Velocidade*, para ganhar uma ação adicional por turno. Ela então pode fazer duas ações agredir ou fazer uma ação agredir e lançar uma magia. Se precisar se defender, lança *Imagem Espelhada*. Se quiser ser mais agressiva, lança *Bola de Fogo*. Se sofrer dano, lança *Toque Vampírico*.

RÀ — ND 11

Humanoide (humana) Média

Iniciativa +19, **Percepção** +13
Defesa 22, **Fort** +10, **Ref** +22, **Von** +16, evasão aprimorada, imunidade a atordoamento e encantamento
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 70
Corpo a Corpo Florete magnífico x2 +27 (1d6+18, 16).
Distração (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingida por um ataque, Rà pode fazer um teste de Atuação. Se o resultado do teste for maior que o ataque do oponente, ela evita o ataque.
Espetáculo Mortal (Livre, 1 PM) Quando usa a ação agredir ou lança uma magia com execução de uma ação padrão, Rà faz um ataque adicional com seu florete.
Magias Rà lança magias como uma barda de 12º nível (CD 30). *1º — Amedrontar, Criar Ilusão, Disfarce Ilusório, Imagem Espelhada, Leque Cromático; 2º — Bola de Fogo, Toque Vampírico, Velocidade.*

For 1, Des 6, Con 3, Int 4, Sab 1, Car 6

Perícias Acrobacia +19, Atuação +21, Enganação +21, Jogatina +21.
Equipamento *Armadura de couro ajustada, reforçada e defensora*, cosmético x2, estojo de disfarces aprimorado, *florete magnífico*. **Tesouro** Nenhum.

TRIO DE ELFOS

Esses três elfos arrogantes acham que merecem uma vida de luxo na alta sociedade, e que participar de um leilão de Aslavi é o caminho para isso. Sihnion e Sillion são gêmeos e espadachins. Siora é a irmã mais velha, e uma bruxa. Os três estão dispostos a roubar e matar para conseguir o que almejam!

SIHNION & SILLION — ND 5

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +8
Defesa 25, **Fort** +13, **Ref** +18, **Von** +6, visão na penumbra
Pontos de Vida 52
Deslocamento 12m (8q)
Corpo a Corpo Florete x2 +22 (1d6+14, 17).
À Distância Adaga +16 (1d4+10, 19).
Prepare-se para a encrenca... (Reação) Uma vez por rodada, quando é atingido por um ataque, Sillion (ou Sihnion) pode fazer um teste de ataque (modificador +27). Se o resultado do seu teste for maior que o do oponente, ele evita o ataque.
... em dobro (Reação) Uma vez por rodada, quando Sihnion (ou Sillion) acerta um ataque corpo a corpo, seu irmão pode fazer um ataque corpo contra o mesmo alvo.

For 0, Des 6, Con 2, Int 3, Sab -1, Car 0

Perícias Acrobacia +15, Intimidação +7.
Equipamento Adaga x2, florete pungente de mitral, couro batido reforçado sob medida. **Tesouro** Padrão.

SIORA — ND 6

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +8
Defesa 18, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +19, visão na penumbra
Pontos de Vida 134
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 61
Corpo a Corpo Adaga +13 (1d4–1, 19).
À Distância Adaga +16 (1d4+10, 19).
Magias Siora lança magias como uma maga de 9º nível (CD 25, limite de PM 10). *1º — Amedrontar; 2º — Crânio Voador de Vladislav; 3º — Manto de Sombras, Tentáculos de Trevas.*

For -1, Des 5, Con 2, Int 7, Sab 0, Car 2

Perícias Conhecimento +18, Misticismo +21.
Equipamento Adaga de mitral, orbe cristalina. **Tesouro** Padrão.

AVENTURA QUATRO

CARAVANA CARTESIANA

Após uma terrível estadia no Reino de Aslothia, os aventureiros conseguiram recuperar o *Pulmão da Montanha* e despistar as tropas de Conde Asloth, utilizando um item mágico que os transportou para a cidade voadora de Vectora. Agora, eles precisam descobrir como operar o lendário artefato anão. Mas, para isso, precisarão partir em uma jornada que os levará a alguns dos locais mais perigosos do Reinado e além.

Caravana Cartesiana, a quarta parte desta *Jornada Heroica*, é uma aventura extensa, que leva os personagens do 11º ao 15º nível — e a diversos pontos famosos de Arton! Prepare-se para uma longa viagem ao redor do mundo, com diferentes ambientes, criaturas e problemas!

RESUMO DA AVENTURA

Caravana Cartesiana é uma aventura dividida em quatro partes. Cada uma dela se passa em um local diferente de Arton!

Na Parte 1, os personagens, recém chegados em Vectora, devem contatar a anã Dhormûg, uma famosa artífice, e conseguir informações sobre o estado do fole mágico *Pulmão da Montanha*, também conhecido como *Parvathar* — que infelizmente não é dos melhores. Os aventureiros são encaminhados para o templo de Ozora, onde devem convencer os monges do céu de suas intenções nobres e superar uma série de desafios para absorver a energia elemental da eletricidade.

Após conseguirem novos aliados, os personagens seguem para o Pântano dos Vermes, dando início à Parte 2. Lá, os aventureiros devem capturar a essência do ácido, enfrentando um monstro no mínimo inusitado.

Na Parte 3, os heróis viajam para o norte longínquo, para Sckharshantallas, em busca do sopro de fogo do Dragão-Rei. Lá, acabam participando de um jantar com um de seus filhos e precisam impressioná-lo para ganhar uma oportunidade potencialmente perigosa de conseguir fogo primordial: um embate mortal com um meio-dragão.

Já na Parte 4, o grupo precisa enfrentar as tempestades geladas das Montanhas Uivantes em busca do frio elemental que irradia do majestoso corpo sem vida de Beluhga. Com a missão cumprida, os aventureiros voltam para Vectora e participam de uma feroz batalha aérea antes de reparar completamente o Pulmão da Montanha.

PARTE 1: AMIGOS DE ALTA ESTIRPE

Vectora, o Mercado nas Nuvens. Uma imensa rocha flutuante que abriga uma cidade repleta de lojas, bazares e empórios. O maior feito do arquimago Vectorius, a cidade voadora é vibrante e cosmopolita. Tudo que os heróis puderem imaginar pode ser encontrado à venda… Desde que eles estejam dispostos a pagar o preço exorbitante!

Cena 1

O MERCADO NAS NUVENS

Vocês surgem em uma bela e ampla praça com árvores floridas e uma enorme estátua de Vectorius no centro, bem ao sul da ilha voadora. Para o norte, veem as torres espiraladas da cidade. É um dia ensolarado com uma brisa fresca.

Embora a praça esteja fora da cidade, vocês já se deparam com atividades nada ordinárias: um anão com robes vende mapas à um grupo de beduínos do Deserto da Perdição; um orc enorme trajando peles de monstros ostenta o símbolo sagrado de Megalokk enquanto caminha em direção à cidade; uma musicista com serpentes saindo por baixo de seu capuz faz uma apresentação tocando harpa; entre outras figuras exóticas.

Ainda surpresos pelo teletransporte, vocês são interpolados por um guarda anão. Ele solicita que se identifiquem e dá uma bela olhada no fole mágico.

"Que Khalmyr arranque a minha barba se isso não é artesanato anão! Se vocês quiserem negociar essa belezinha, Dhormûg é sua melhor opção!"

O oficial de imigração inspeciona os pertences dos heróis, questiona as intenções deles na cidade e explica as leis locais. A legislação em Vectora é simples, mas severa. É proibida a conjuração de qualquer magia capaz de causar prejuízo ou possibilitar trapaça, como encantamentos, ilusões e transmutações.

Ao adentrarem a cidade, os aventureiros podem ficar à vontade num primeiro momento. Podem se se hospedar numa estalagem local (com preços dez vezes mais caros que o padrão!), ou sair às compras e aproveitar a abundância de itens em Vectora — é possível encontrar e comprar qualquer tipo de item presente no livro básico, embora itens mágicos exijam testes de Investigação para serem encontrados. Tentar descobrir mais sobre o fole requer um teste de Investigação (CD 20), que confirma que o *Pulmão da Montanha* é um artefato famoso, e que a oficina de Dhormûg, *Assistência Arcana*, é o melhor lugar para obter mais detalhes. Onde quer que os personagens procurem, o nome de Dhormûg surgirá sempre que o artefato for mencionado ou visto. No caso de desconfiança, um teste de Intuição (CD 20) revela que as intenções dos interlocutores são legítimas, motivadas apenas por saber que Dhormûg ficaria feliz de ver o objeto. Mais cedo ou mais tarde, o grupo irá até a oficina — ou irá esbarrar com Dhormûg por acidente.

Cena 2

OFICINA ASSISTÊNCIA ARCANA

A oficina de Dhormûg fica no bairro de Mucro, famoso por suas lojas e oficinas de armas, armaduras e equipamento de aventura em geral. A loja é pequena se comparada com seus concorrentes na Avenida das Estrelas, mas sua vitrine chama a atenção pela grande quantidade de itens exóticos. Dentro, entre estantes ligeiramente desorganizadas e repletas de itens, o grupo é recebido por uma jovem anã de longos cabelos cor de cobre trançados.

Apesar do grupo provavelmente esperar encontrar um tradicional artesão barbudo, Dhormûg é na verdade uma jovem inventora. Sua especialidade é consertar itens mágicos, herdada de uma longa linhagem de artífices, e sua oficina de reparos é uma das mais famosas da cidade, estando repleta de objetos de todos os cantos do mundo. A artesã não se encaixa no estereótipo dos anões. Dhormûg é alegre e curiosa, sempre tagarelando sobre itens mágicos. Ela atende o grupo com animação e se empolga fervorosamente quando vê o artefato que eles carregam.

"Sejam bem-vindos à Assistência Arcana! Seja qual for a peça com defeito, eu dou um jeito!"

Caso os personagens demorem a apresentar o artefato, Dhormûg tentará mostrar a eles todo tipo de armas e armaduras em sua oficina, contando histórias sobre como estragaram ou como ela as reparou. Há itens incríveis lá, alguns inclusive para venda. Qualquer menção do artefato ou de Ezequias fazem com que ela responda mais animada.

"Espera, se vocês dizem que esse fole serve para forjar aço-rubi, então só pode ser o Parvathar! Pelas tranças de mil barbas! Estou segurando o próprio Pulmão da Montanha! Só está, hum... um pouco... morto. Mas vamos dar um jeito nisso!"

Dhormûg explica que o poderoso fole foi batizado de *Parvathar, o Pulmão da Montanha*. É um instrumento único, capaz de transformar chamas comuns em chamas rubras, que brilham em vermelho e laranja vivos, fazendo com que o fogo da forja seja forte o suficiente para moldar aço rubi com precisão.

Infelizmente, há algo errado com a ferramenta: as escamas que adornam o artefato estão opacas demais em relação à descrição dos tomos. Dhormûg pede alguns minutos para examinar o artefato em seu laboratório. Então, confirma sua hipótese inicial sobre o estado do *Pulmão da Montanha*.

"Como eu sei tudo isso? Ora, essa belezinha aqui foi forjada pela minha família! Esse couro carrega poderes elementais: fogo e frio, ácido e eletricidade. É claro que eu poderia fazer outro, mas isso exigiria recursos que deixariam até Vectorius endividado, sem falar nas décadas de trabalho... Ei, não façam essas caras. Acho que a gente consegue dar um jeito. Ele ainda deve ser capaz de absorver energias primordiais. Caso absorva um elemento de cada tipo, em sua forma mais pura, deve reconstituir completamente suas capacidades. E sei de alguém perfeito para ajudar vocês a encontrarem energias elementais puras..."

Dhormûg quer ajudar os personagens, pois restaurar o trabalho de seus ancestrais seria seu maior orgulho. Ela indica que os aventureiros procurem Masaru Yuudai, um mestre de mahou-jutsu, no templo de Ozora.

O Espião

Durante sua visita à loja, os personagens esbarram num rapaz humano alto e loiro, de olhos verdes. Ele usa roupas típicas de mercador e se misturaria facilmente na multidão, não fosse por um detalhe: suas vestes são completamente brancas, num tom imaculado que só pode estar sendo mantido com magia. Ele está olhando as mercadorias. Se for interpelado, se apresenta como Sauer, um mercador de Valkaria, mas isso é tudo que os heróis saberão por enquanto. Para mais sobre Aaron Sauer, veja a parte 2 da aventura.

Parvathar, o Pulmão da Montanha

Criado pelos anões de Doherimm para forjar aço-rubi, o Parvathar utiliza energias elementais como combustível. Preso ao corpo do usuário, ele é um item vestido de 1 espaço que, mesmo em sua forma enfraquecida, permite usar os efeitos a seguir.

Aspirar. Quando sofre um efeito que causa dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio, o usuário do Parvathar pode gastar 3 PM para reduzir esse dano à metade.

Assoprar. Se já tiver usado Aspirar na cena, o usuário pode gastar uma ação padrão disparar um cone de 6m. Criaturas nessa área sofrem 1d6 pontos de dano para cada 5 pontos de dano absorvidos com Aspirar, do mesmo tipo de energia (Reflexos CD Car reduz à metade). O *Parvathar* deve ser recarregado usando Aspirar antes de poder Assoprar novamente.

Cena 3

O Templo Ozora

É fácil encontrar o templo — é uma torre alta, feita de turmalina azul, lisa e uniforme como somente uma construção élfica pode ser. Apesar da altura, tem apenas um andar — é um enorme vão livre, sustentado por pilares maciços. Adornando o pilar central há uma estátua de mármore branco de um dragão celestial enrodilhado que vai do chão ao teto — outrora, o templo era um altar para o Dragão-Rei Hydora.

No templo, incenso tamuraniano divide espaço com quadros élficos e alunos de todos os povos. Alguns estão no chão, dormindo espalhados em redes e tapetes ou comendo sentados em almofadas. Outros estão voando perto do teto, tentando dominar o mahou-jutsu e aprender o combate voador.

Dois aggelus de asas plumadas cruzam espadas, ambos em trajes tamuranianos. Um sulfure de asas coriáceas troca golpes com um golem metálico que voa com a ajuda de engenhocas propulsoras. Um casal de elfos-do-céu dispara relâmpagos um contra o outro, rindo. Com os pés apoiados no teto, mantendo um olhar austero e uma postura alerta, um tamuraniano usando trajes simples de treinamento coordena tudo, distribuindo conselhos e instruções quando necessário. Pelas mangas vazam cicatrizes estranhas e vermelhas. Esse é o homem que os heróis procuram: Masaru Yuudai, um lefou.

Porém, há outro Masaru na sala: o segundo está sentado no chão do templo em posição de meditação, e é o real. O Masaru que está voando é na verdade uma projeção etérea — olhando com atenção, é possível ver que ele é translúcido. Nenhuma das versões dá atenção aos personagens; a única forma de falar com Masaru é voar até o teto e se juntar ao treinamento. Caso nenhum dos jogadores pense nisso, você pode fazer um aluno dizer "Mestre Yuudai não vai perder tempo com alguém que nem consegue sair do chão." Se os personagens ficarem sem opções, lembre-os que não é difícil encontrar poções e pergaminhos de voo pelos preços habituais na cidade.

Quando os personagens voarem até o teto, dois dos alunos interpelam-nos e impedem-nos de chegar até o mestre. Os irmãos espadachins Kaminari e Raijin atacam os aventureiros sem aviso, como se fizesse parte do treinamento.

Criaturas. Kaminari & Raijin (p. 81).

Se metade do grupo cair, Masaru interrompe a luta com um grito de "Basta!" e manda os personagens embora. Eles podem se recuperar antes de tentar novamente. Se um dos gêmeos cair, ou se ambos estiverem muito machucados (menos de 10 PV) ele também intervém — nesse caso, recebe o grupo.

Cena 4

Raisenzan e as Energias Elementais

Quando conseguirem falar com o mestre mahou-jutsu, ele se mostra prestativo — especialmente se mencionarem a luta contra a Tormenta. Masaru diz que, devido à prática do mahou-jutsu, pode localizar as energias elementais que os heróis procuram, mas alerta que ela frequentemente vem de dragões ou outras criaturas poderosas.

"Poucas criaturas mundanas dominam poder elemental na intensidade necessária para restaurar sua ferramenta. Felizmente, uma dessas criaturas é um velho amigo meu. Me acompanhem."

A imagem de Masaru une-se à sua forma física e o monge se levanta. Ele vai até o enorme pilar central com o dragão esculpido em mármore. Masaru lhes instrui a solicitar a ajuda do grande Raisenzan.

Quando falam o nome do dragão, um dos olhos da estátua se abre, revelando uma pupila vertical e íris azulada. É como se o mármore começasse a respirar. A enorme estátua na verdade é o próprio dragão.

O dragão serpenteia pelo pilar, soltando faíscas enquanto se move, até pairar no ar.

"Tolos mortais! Como ousam interromper o merecido descanso do eterno Raisenzan?"

Por um instante, Masaru fica quieto. A tensão surge. Mas então, o mestre retruca: "Ninguém acredita nessa história, velho amigo. Você é exagerado demais pra parecer ameaçador."

O dragão sorri em deboche. "Ah, você sabe, a primeira impressão é que a fica!". Então, mede vocês de cima a baixo. "Sou Raisenzan, dragão celestial, senhor do relâmpago e do trovão, a coisa toda, vocês sabem. O que querem?".

Raisenzan é um dragão celestial típico. Porém, embora seja tão sábio quanto outros de sua espécie, também é preguiçoso e debochado. Com a ajuda de Masaru, Raisenzan é convencido a ajudar os heróis em seu plano para derrotar a área de Tormenta. O dragão usará seu sopro para energizar o *Parvathar*.

Após inspirar profundamente, o dragão solta um enorme rugido, que enche o ar de faíscas. O *Fole*, agora no chão, se acende em uma aura. Masaru dá o aviso para que vocês suguem o ar com o fole, enchendo-o com o ar eletrizado. O artefato emite estalos e choques, e ganha uma coloração azulada e brilhante em algumas das suas escamas.

Masaru conduz o grupo até uma sala onde velas e incensos são queimados. Raisenzan diminui de tamanho, entra na sala e se aninha próximo ao calor das velas. O mestre mahou-jutsu indica aos personagens um lugar para sentar, se posiciona no centro da sala e começa a entoar um mantra. Uma lufada de vento enche a sala e apaga as velas; apenas as luzes das cicatrizes de Masaru iluminam o local. O dragão então lança um pequeno raio que marca no chão um mapa rudimentar de Arton. Masaru estende as mãos sobre o mapa, que começa a brilhar em cores diferentes, concentradas em alguns locais específicos.

Os locais apontados são: um pântano próximo a Yuton; a capital de Sckharshantallas, e um cume nas Montanhas Uivantes.

Enquanto discutem, Dhormûg entra na sala. Foi chamada para ajudar a traçar um plano. A anã confere o *Parvathar*, agora energizado com eletricidade, e informa os personagens sobre as habilidades do artefato (veja caixa). Ela informa que, enquanto estiver nesse estágio intermediário, ele não pode ser teletransportado, pois isso poderia dissipar a energia elemental em regeneração ou, pior ainda, explodir o *Pulmão!* Portanto, o grupo precisa encontrar maneiras mais mundanas de viajar. Masaru diz:

Masaru como Parceiro

Masaru pode acompanhar os personagens, atuando como um parceiro. Porém, ele não quer se ausentar de Vectora por muito tempo, especialmente se Raisenzan não for junto. Convencê-lo nessas situações pode exigir testes de perícias sociais com CD 20.

Por falta de entrosamento com o herói, Masaru começa como um parceiro iniciante que fornece +2 em ataques corpo a corpo. Para aumentar o nível de parceiro de Masaru, o aventureiro precisa se aproximar dele, cumprindo as tarefas das listas abaixo. Os benefícios dos níveis são cumulativos.

Veterano

( ) Passar longos minutos conversando sobre a destruição da Tormenta.

( ) Contar ao monge sobre as pessoas que o herói perdeu ao longo de suas aventuras.

( ) Treinar com Masaru em Ozora.

Quando o personagem completa as tarefas acima, Masaru torna-se um parceiro veterano e passa a atacar junto dele. Uma vez por rodada, causa 3d6 pontos de dano de eletricidade, fogo ou frio num alvo atingido por um ataque corpo a corpo do herói.

Mestre

( ) Aprender mahou-jutsu.

( ) Presentear o monge com uma relíquia de Tamu-ra.

Quando o personagem completa as tarefas acima, Masaru torna-se um parceiro mestre (e muito íntimo do herói). Uma vez por cena, o personagem pode usar um dos jutsus a seguir, como ação livre.

Forma Espiritual. Fica invisível e incorpóreo e pode usar seu deslocamento em qualquer direção. Dura 1d6 rodadas.

Integridade Corporal. Recupera 6d8 PV.

Mente Ausente. Fica imune a confusão e recebe +2 em testes de ataque e Vontade. Dura uma cena.

Toque Paralisante. Uma criatura em alcance corpo a corpo deve fazer um teste de Fortitude (CD Sab). Se falhar, fica paralisada por 1d4 rodadas.

"Se precisam viajar de forma mundana, sua melhor opção é ficar em Vectora. Vocês podem se hospedar em Ozora. Porém, vão precisar de documentos de estadia. Amanhã, visitem o palácio central para solicitá-los."

Masaru pede que Raisenzan ajude os heróis, carregando-os de Vectora até os locais onde devem encontrar os pulsos elementais. O dragão concorda, bocejando. ***"Posso providenciar uma carona enquanto vocês salvam o mundo ou coisa assim, mas não esperem mais de mim. Não vou ficar cansando minhas escamas fazendo trabalho de humano, né, queridinhos?"***

O dragão entrega ao grupo um apito metálico de formato exótico. O item é usado por monges para viajar em missões diplomáticas: quando é soprado ao ar livre, invoca uma nuvem quadrada com 4,5m de lado, que leva todos sobre ela a um local solicitado. Raisenzan pode falar através da nuvem — a voz do dragão soa como um trovão. Quando atinge o destino, a nuvem desaparece. Se for invocada novamente, só pode ser usada para retornar até Ozora.

Cena 6

Audiência em Vectora

Vectora atravessa toda Arton em sua rota, parando por alguns dias em cidades estratégicas. Seu deslocamento aéreo constante torna o Mercado nas Nuvens um ótimo meio de transporte! Considerando que os aventureiros vão precisar fazer de Vectora seu lar, precisam conversar com Vectorius a respeito de sua estadia e da rota que precisam tomar. O arquimago e prefeito de Vectora reside no Castelo Vectorius. Quase uma cidadela à parte, fica no extremo norte da cidade, incrustado numa face de rocha. Ele tem uma base circular enorme, de onde se erguem torres com centenas de metros de altura e protegidas por arcanistas e monstros. Centralizador, o arquimago insiste em lidar pessoalmente com vários assuntos — assim, conseguir uma audiência com ele não é fácil.

Depois de passarem por diversos salões com tetos enormes e vitrais que se movem sozinhos, vocês são encaminhados para a sala de audiências. Há um enorme palanque, onde diversos seres fazem tarefas administrativas: conferem documentos, carimbam autorizações, emitem multas, ajustam plantas. Vocês percebem algo muito estranho: muitos dos funcionários de alto escalão são cópias de Vectorius. A cópia do arcanista que está no palanque central solta um pigarro e pede aos aventureiros que digam porque estão ali.

O grupo precisa passar pela burocracia de Vectora para fazer suas requisições e conseguir as permissões necessárias.

Burocracia Arcana — ND 12

Objetivo Conseguir um visto de permanência em Vectora e uma permissão para usar a magia de Raisenzan dentro dos limites da cidade.

Efeito Para conseguir a documentação, o grupo deve acumular sete sucessos entre as ações Preencher Formulário e Responder Entrevista.

No fim de cada rodada, cada personagem deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + 2 por teste já realizado) pelo estresse de lidar com instruções complexas no meio da cacofonia local. Se falhar, fica frustrado. Se falhar por 10 ou mais, também fica atordoado por uma rodada (perdendo sua próxima ação). Se já estiver frustrado, fica esmorecido. Se já estiver esmorecido, o personagem surta! Ele sai da cena, não podendo mais fazer ações.

Se todos os personagens surtarem antes de acumular os sete sucessos, não conseguem o visto de permanência. Podem tentar novamente na próxima semana, mas no meio tempo podem ser importunados pelos guardas de Vectora, ou mesmo por mafiosos da cidade, já que não terão a proteção da lei. Por outro lado, se todos os testes forem um sucesso, recebem uma carta de recomendação assinada pelo próprio Vectórius, oferecendo 20% de desconto em qualquer compra por conta dos cofres da cidade (limites à critério do mestre).

Preencher Formulário (Conhecimento ou Nobreza CD 25) O personagem preenche uma requisição necessária.

Responder Entrevista (Diplomacia ou Enganação CD 25) O personagem é entrevistado por uma das cópias de Vectorius e precisa convencê-lo de que sua permanência na cidade não irá gerar problemas.

Debater Planos (Varia CD 10) O personagem faz um teste para prestar ajuda à um colega que irá fazer um dos testes anteriores, ajudando-o a preencher o formulário ou se preparar para a entrevista. O jogador pode usar qualquer perícia que conseguir justificar — Nobreza para compreender a legislação, Investigação para tirar uma dúvida com algum funcionário, ou até Ladinagem para esconder uma cola para a entrevista!

Cena 7

Traição Celeste

Quando retornam à Ozora, os aventureiros não encontram Kaminari ou Raijin. Encontre alguma forma de separar um dos aventureiros; talvez todos comecem a treinar com Masaru e um fique de fora ou se afaste do templo por algum motivo. Quando isso acontecer, ele será atacado por Kaminari. O aggelus tem lágrimas escorrendo pelo rosto e pede desculpas, mas luta com todas as forças. Caso perca metade de seus PV, fugirá voando.

Os aventureiros não sabem, mas um espião purista raptou Raijin. Ele está usando um dos irmãos como ferramenta para chantagear o outro.

Após este combate, a Parte 1 chega ao fim.

PARTE 2: PÂNTANO, PUDIM E PIRATAS

Masaru detectou uma forte energia elemental de ácido. Consultando um mapa, ele descobriu que ela vem do Pântano dos Vermes. A parada de Vectora mais próxima é Yuton, a capital de Salistick. Depois de alguns dias os personagens descem para a cidade.

Cena 1

O LUGAR ESQUECIDO PELOS DEUSES

Salistick é um reino que abandonou o Panteão. Durante a Grande Peregrinação vinda de Lamnor, os salistienses sofreram tantas dificuldades que acreditaram que nenhuma divindade zelava por eles. Essa sensação de abandono diminuiu o número de clérigos. Já que os salistienses esqueceram os deuses, os deuses também deram as costas para Salistick.

Essa falta de fé enfraquece magias divinas — dentro do reino, rolagens para determinar seu efeito têm resultado mínimo e sua CD diminui em 5. Um conjurador divino pode gastar +2 PM quando lança uma magia para cancelar esse efeito.

Pela falta de magia divina, Salistick desenvolveu a medicina e a ciência, se tornando tecnologicamente mais avançado que o Reinado. O país guarda estes avanços com bastante cuidado, pois sabe que são sua moeda de troca com nações mais poderosas.

A capital de Salistick, Yuton, é a maior e mais antiga cidade do reino. Sede do Colégio Real de Medicina, a vida aqui gira em torno da prática médica. O lugar é um dos maiores produtores de itens alquímicos de Arton, e nele é possível obter antídotos e unguentos potentes. Além disso, aqui a pólvora não é proibida e armas de fogo são vendidas livremente. Veja a seção "Itens de Salistick", a seguir, para alguns objetos que podem ser adquiridos no reino.

Enquanto estiverem na cidade, os personagens podem fazer testes de Investigação para descobrir as seguintes informações.

CD	Informação
10	O nome do pântano vem dos vermes que se acumulam nos mortos-vivos que lá habitam.
15	Além dos mortos-vivos, um dragão já foi visto rondando o Pântano dos Vermes.
15	Rumores indicam que o pântano é o lar de Mzzylein, o Dragão-Rei das Trevas.
20	O Pântano dos Vermes é um laboratório ao ar livre para os experimentos necromânticos de Mzzylein.

ITENS DE SALISTICK

Antídoto Universal. Esse líquido espesso e verde escuro tem um cheiro forte. Ingeri-lo remove uma condição de veneno. *Preparado alquímico.*

Bacamarte. Esta arma de fogo tem boca larga, capaz de espalhar a munição como um cone de 6m (seu alcance máximo). Para atacar, faça um ataque à distância e compare com a Defesa de cada criatura na área. Recarregar exige uma ação completa e 2 balas. *Arma de fogo de duas mão • Dano 4d6 • Crítico 19/x3 • Perfuração.*

Elixir de Vida. Ingerir este tônico analgésico é uma ação padrão e recupera 4d6 pontos de vida. *Preparado alquímico; a CD para fabricar este item aumenta em +5.*

Lançador Alquímico. Este cano grosso com uma empunhadura e gatilho pode ser carregado com um preparado ou poção como uma ação padrão. Exige as duas mãos e permite arremessar o item carregado em alcance médio. Além disso, aumenta em +2 a CD para resistir ao efeito do item arremessado. *Equipamento de aventura.*

Pomada Protetora. Uma pasta espessa e cinzenta que deixa a pele dura como pedra. Espalhar a pasta é uma ação completa e fornece resistência a dano 5 por uma cena. *Preparado alquímico; a CD para fabricar este item aumenta em +10.*

Tônico Revigorante. Uma bebida amarga que, ao ser ingerida, remove uma condição de fadiga. *Preparado alquímico.*

Tabela 3-6: Itens de Salistick

Item	Preço	Espaços
Antídoto universal	T$ 15	0,5
Bacamarte	T$ 450	2
Elixir da vida	T$ 210	0,5
Lançador alquímico	T$ 600	2
Pomada protetora	T$ 750	0,5
Tônico revigorante	T$ 60	0,5

Cena 2

Pântano dos Vermes

Situado na fronteira entre Salistick e Namalkah, este vasto charco exala gases oriundos da decomposição de plantas e animais, formando uma neblina fétida e tóxica que torna perigosíssima qualquer jornada através de suas águas infectadas. As botas afundam na lama e mosquitos picam a pele dos viajantes. O terreno, porém, está longe de ser o único obstáculo! Ocultos pela água turva e pela neblina espessa, mortos-vivos e outros monstros espreitam.

Atingir o ponto indicado por Masaru exige um teste estendido de Sobrevivência (CD 25, 5 sucessos exigidos). Cada teste representa uma hora de viagem. A cada hora, um jogador deve rolar 1d12 para determinar um evento da lista a seguir. Se um resultado repetido for rolado, use o evento 1. Em caso de falha total no teste estendido, os personagens se perdem e precisam começar de novo.

1) Pântano dos Mortos

Eles se erguem das águas ao redor de vocês. São corpos humanoides. Um dia estiveram vivos, mas isso já faz muito tempo. A água do pântano manchou suas peles e inchou seus corpos. Porém, seus olhos indicam que ainda têm alguma inteligência... e muita fome.

O grupo é atacado por duas turbas de zumbis do pântano (p. 83).

2) Macaquinhos Travessos

Um forte cheiro de gás ataca suas narinas. Balançando nos cipós acima, pequenos micos brincam com pedras. Eles têm um padrão no pelo da barriga que se parece com uma folhagem. Vocês podem jurar que um dos micos olha para vocês antes de jogar uma pedra para baixo. Ela se choca contra outra pedra... e o impacto causa uma faísca, que provoca uma explosão.

Todos os personagens sofrem 8d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 20 reduz à metade).

3) Lamaçal

Vocês encontram uma área de lodo denso e pegajoso como piche, muito difícil de atravessar.

Os personagens devem passar num teste de Fortitude (CD 20) ou ficam fatigados até o final do dia. Ideias e habilidades podem fornecer bônus no teste.

4) Mensagem numa Garrafa

Você tropeça em alguma coisa dura na água escura. Uma garrafa esverdeada surge na superfície. Dentro, há um pedaço de papel enrolado. Parece haver algo escrito nele...

A mensagem foi escrita no idioma anão. Pode ser lida por qualquer anão ou personagem que passe num teste de Conhecimento (CD 15).

"Morreram todos. Logo morrerei. Não faça como nós. Proteja-se do ácido."

5) Gases Tóxicos

Vocês percebem que o ar é diferente nessa região. O cheiro é adocicado e forte. Seus lábios têm pequenos espasmos, como se quisessem sorrir, enquanto seus lábios lacrimejam. A cabeça parece leve.

Os gases são extremamente tóxicos nessa área. Os personagens devem passar num teste de Fortitude (CD 20) ou ficam alquebrados até o final do dia.

6) Esqueleto Blindado

Diante de vocês, preso nas raízes enormes de uma árvore do pântano, está um esqueleto humanoide. Seus ossos estão completamente limpos, sem nenhum traço de pele ou cabelo. Porém, uma couraça de aço, sem nenhum dano aparente, ainda protege seu tórax descarnado.

A armadura é uma *couraça polida cáustica*.

7) Águas Profundas

Você dá um passo adiante e não percebe o chão abaixo dos seus pés. A água é ligeiramente menos turva.

O pântano é mais fundo nessa área. Os personagens precisam nadar para seguir adiante, passando em testes de Atletismo (CD 20). Lembre-se que a penalidade por armadura se aplica a testes para nadar! Cada personagem que falhar no teste fica fatigado.

8) Poção Surpresa

Alguma coisa esbarra no seu ombro. Você se vira, pronto para o combate, mas só encontra uma garrafa amarrada firmemente num cipó.

A garrafa é uma *poção de resistência a energia*.

9) Gases Venenosos

Uma nuvem esverdeada paira por essa região. Só de respirar vocês sentem como se seus pulmões estivessem pegando fogo.

Os gases do pântano são tóxicos nessa região. Todos os personagens ficam envenenados; eles perdem 2d12 PV por 3 rodadas e ficam fracos (Fort CD 20 reduz para 1 rodada e evita a condição).

10) Um Tronco no Caminho

Primeiro vocês acham que é uma parede, mas o que está diante de vocês é uma árvore gigantesca tombada. Diversas raízes de árvores menores se entrelaçam nela.

Contornar o tronco demorará duas horas. Esse tempo é reduzido em 15 minutos para cada personagem que passe em um teste de Atletismo ou Sobrevivência (CD 20). Usar habilidades adequadas para abrir caminho (como as magias *Controlar Plantas* ou *Desintegrar*) conta como passar no teste.

11) Pântano dos Mortos 2: O Inimigo Agora é Outro!

Vocês avistam um grupo de zumbis do pântano bloqueando a passagem. Enquanto vocês se preparam para o combate, sentem um tremor, e então uma explosão no lodo revela duas criaturas enormes, que engolem os zumbis com suas bocarras imensas. Depois do banquete, elas se viram contra vocês!

O grupo é atacado por dois vermes do pântano (p. 83).

12) Macaquinhos Solícitos

Balançando nos cipós acima das suas cabeças, pequenos micos brincam jogando pedras coloridas uns para os outros. Eles têm um padrão no pelo da barriga que se parece com uma caveira. Um dos micos derruba uma das pedras que cai na água bem perto de vocês. O mico olha para vocês com uma expressão triste.

Devolver a pedra exige passar num teste de Percepção (CD 15). Se um personagem fizer isso, os micos ajudam o grupo atuando como guias. Isso conta como um sucesso no teste estendido de Sobrevivência, diminuindo a duração da jornada em uma hora. Caso não ajudem ou sejam grossos com os micos, eles jogam fezes nos personagens e fogem pelos cipós. Não causa dano, mas é bem nojento...

Cena 3

Pudim Alvinegro

Quando o grupo passar no teste estendido, chega ao local indicado por Masaru. Embora provavelmente esperem encontrar o Dragão-Rei, os personagens são em vez disso atacados por um pudim alvinegro.

De relance, vocês percebem um enorme vulto acima da vegetação. Então, uma coisa grande se esborracha no mangue, espalhando uma onda de lama para todos os lados. Incrédulos, vocês observam um enorme esqueleto de dragão se erguer lentamente do lamaçal. Os ossos estão completamente limpos e brancos. Ao seu redor, uma massa escura e viscosa engloba o esqueleto. A mandíbula do dragão parece se mover dentro da gosma, como se ele quisesse falar... ou comer. A criatura ataca!

Criatura. Pudim alvinegro (p. 82).

Após derrotar o pudim alvinegro o grupo pode absorver a energia do ácido com o *Parvathar*. Entretanto, antes que consigam voltar para Vectora, são emboscados por piratas que estavam em seu encalço desde a Cidade Voadora!

Cena 4

Piratas!

Como uma nuvem bloqueando o sol, um dirigível se aproxima do grupo. Abaixo do balão, há um casco de navio içado por cordas grossas. Na proa há uma enorme escultura de raposa de uma cor completamente diferente do resto do casco, evidenciando que não devia ser o acrostólio original do barco. Olhando bem, diversas partes e velas parecem vir de navios diferentes!

Uma rampa de madeira vem da proa e atinge o solo, de onde várias figuras descem correndo. Uma delas é o aggelus Kaminari e as outras se apresentam como Capitã Alurra e Goblin (veja as páginas 80 e 81).

"Eu sou Capitã Alurra, o terror do céu! Entreguem o fole e pouparemos suas vidas. Se não quiserem, melhor: Goblin e eu vamos adorar tirá-lo das suas mãos geladas! Nada pessoal — só vai ser ainda mais lucrativo levar todo seu ouro com a gente!"

Os três são acompanhados por bandos piratas, um para cada aventureiro. O dirigível *Vento Vasto* (o nome está estampado por sua extensão) permanece flutuando. Os bandidos não lutam até a morte — se os líderes forem derrotados, fogem, e o grupo pode retornar para Vectora com o apito (vá para a Parte 3). Se os piratas vencerem, os personagens são capturados e levados para o *Vento Vasto* (vá para a Cena 5).

Cena 5

Prisioneiros num Navio

O *Vento Vasto* não recebeu seu nome à toa: essa nave de carga tem impressionantes 90m de comprimento e 15m de largura — maior que muitos prédios em Arton! A estrutura interna tem dois andares. O andar inferior tem vinte salas de estoque (dez em cada lado, cada uma com seis metros de lado), uma sala de máquinas na ponta sul e uma oficina na ponta norte. As salas são conectadas por um corredor central com três metros de largura, que leva à rampa de embarque e à escada de acesso ao segundo andar.

O segundo andar tem os aposentos da tripulação, uma sala de controle com vista para o céu, um refeitório e um banheiro alquímico que fede mais que um troglodita que correu uma maratona.

A nave não conta com uma prisão. Dessa forma, os personagens são desarmados, amarrados (individualmente) e jogados numa das salas de estoque. Qualquer conjurador também é amordaçado; Alurra não se tornou capitã sendo imprudente. Os personagens recuperam apenas metade do seu nível em PV e PM quando acordam, pelas condições desfavoráveis. Escapar das amarras exige um teste de Força ou Acrobacia (CD 25). Cada falha causa 1d3 pontos de dano. O primeiro a acordar ouve um dos guardas dizer que vai arrumar sua mala, já que irão atracar em Vectora em breve.

A porta de madeira do estoque está trancada. A fechadura é simples (CD 20), mas os heróis provavelmente não terão nenhuma ferramenta, sofrendo penalidade de –5 nos testes para abri-la. Ela pode ser arrombada com um teste de Força (CD 15), mas o barulho atrairá guardas rapidamente. Do lado de fora da porta, o corredor deveria estar sendo vigiado por piratas atentos, mas, em vez disso, os tripulantes estão entulhados em uma das outras salas de estoque, mexendo nos itens dos aventureiros, tentando decidir quem vai ficar com o que.

Como nesse meio tempo o navio já está nas docas de Vectora, a opção mais fácil para os aventureiros seria sair em silêncio pela rampa, abandonando seu equipamento… mas eles não podem abandonar o *Parvathar!* A luta para tomar o equipamento de volta é difícil, mas não impossível, desde que os piratas não consigam chamar reforços. Aproveite para fazer os bandidos usarem as armas dos heróis contra eles mesmos! Além do equipamento dos personagens, a sala possui um tesouro de 2d4 x T$ 10.000 T$ em moedas, joias e obras de arte roubadas. Eles também podem tentar recuperar o *Pulmão da Montanha* de forma furtiva ou com qualquer outra ideia.

Criaturas. Bando pirata x4 (p. 79, mas com as armas dos personagens).

Subir para o segundo andar é praticamente suicídio. Além de cerca de mais seis bandos piratas, os aventureiros encontram Alurra, Goblin e Kaminari (recuperados do combate anterior). Caso os jogadores sejam incautos o bastante para atacar, a capitão ativa um dispositivo que joga os personagens para fora do dirígivel. Porém, os personagens ainda terão uma chance de se vingarem...

Ao escapar dos piratas e chegar em Vectora com o *Parvathar* energizado com o elemento terra, os personagens concluem a Parte 2.

PARTE 3: A CHAMA DO REI

A próxima parada do grupo é Sckharshantallas, onde, não surpreendentemente, Masaru sentiu uma poderosa energia elemental do fogo.

Cena 1

PRESENTE DE DRAGÃO

De volta a Ozora, os personagens podem descansar e comprar novos equipamentos enquanto a cidade voadora viaja. Certo dia, Raisenzan vai até o grupo. Ele avisa que Vectora não entra no reino de Sckhar — a parada mais próxima é Tyros, um dos feudos de Trebuck — e que entrar voando no Reino do Dragão, mesmo numa nuvem mágica, é suicídio.

"Nem eu nem minha nuvem vamos entrar em Sckharshantallas. Sckhar não gosta de outros dragões em seu território e ia fazer churrasco de mim. Tenho apenas 600 anos, sou jovem demais para morrer! Mas tenho algo quer pode ser útil. Essa é uma tiara que pertenceu a Beluhga, e deve chamar a atenção dele... Ainda assim, vão precisar de sorte para convencer Sckhar a energizar o fole. Se virem!"

A tiara é branca e fria ao toque.

Cena 2

SOB A SOMBRA DO DRAGÃO

Vectora chega a Tyros, um dos feudos de Trebuck. Situado bem ao norte, o lugar é afetado pela influência abrasadora de Sckharshantallas — as terras são quentes e cobertas de cinzas. Embora a agricultura seja prejudicada por isso, o feudo é rico, pois possui uma grande mina de pedras preciosas.

Se os outros feudos tiveram que se habituar a viver com medo da Tormenta nas últimas décadas, os moradores de Tyros já convivem com monstros há gerações. Rodeada pela Muralha de Tyros, uma construção gigantesca que levou anos para ser concluída, o lugar é relativamente seguro, talvez devido ao destemor aos seus habitantes. A única coisa que faz um tyroano tremer é o Dragão-Rei que comanda a nação vizinha... Os personagens recebem a informação de que o único jeito de entrar em Sckharshantallas é por terra, já que a guarda de Sckhar não permite nada voando pelas fronteiras do reino.

A região é descampada e quente. À medida que o grupo avança para o norte, o terreno fica mais rochoso e o clima mais tórrido. Cada personagem precisa fazer um teste de Fortitude (CD 15 ou 20 se estiver de armadura pesada). Em caso de falha, fica fatigado até o fim da jornada. Aproveite a viagem para incentivar a interpretação: um NPC (Masaru ou um guia local) pode perguntar o que os personagens esperam de Sckhar e Sckharshantallas. Perto do fim da viagem, o grupo é atacado por bandidos.

Rugidos e guinchados chamam a atenção de vocês para o céu. Do horizonte se aproxima uma nuvem estranha, que logo se revela algo muito pior: uma revoada de serpes, "pseudodragões" que habitam as fronteiras do reino. No entanto, algo parece estranho nesse bando. Eles estão seguindo duas serpes maiores. A dupla não só está usando um tipo de armadura, mas sendo cavalgadas por humanoides. Esse não é um ataque de monstros irracionais — é uma emboscada de bandidos!

Criaturas. Ginete de serpe x2 (p. 80) e revoada de serpes (p. 82).

Cena 3

DIA DO TRIBUTO

Vocês chegam a Ghallistryx, capital de Sckharshantallas. O céu está coberto de fuligem, deixando tudo com uma cor cinza-avermelhada. Apesar do clima agressivo, a cidade é impressionante à sua maneira — pois é toda feita para celebrar seu soberano.

Enormes prédios públicos de pedra vulcânica são adornados por esculturas dracônicas, enquanto lojinhas vendem estatuetas de Sckhar, cerâmicas com padrão de escamas ou quadros exibindo o semblante do regente em sua forma humanoide. Transeuntes vestidos de vermelho acenam com orgulho, como se a cor lhes emprestasse parte da majestade do Dragão-Rei.

Uma fila enorme serpenteia a partir do castelo distante. Cada pessoa nela carrega um presente, a oferenda mais majestosa que conseguiu para seu rei.

Os personagens precisam chegar até Sckhar e convencê-lo a ceder um pouco do poder elemental do fogo. Felizmente, hoje é o dia certo para isso! Qualquer cidadão pode explicar que hoje é o Dia do Tributo e o porquê da fila no castelo.

"O Dia do Tributo não é sobre impostos — é mais do que isso! É a data para presentear e agradar o rei, para ter privilégios ou proteção no ano seguinte. Quem der os melhores presentes será convidado para um jantar de gala amanhã."

Um bom agrado neste dia dará a oportunidade de falar diretamente com Sckhar. O grupo deve aproveitar a oportunidade.

A enorme fortaleza do dragão domina a cidade, ostentando flâmulas vermelhas bordadas com o brasão do reino sobre rochas negras vulcânicas. A guarda do palácio traja armaduras de escamas vermelhas, com capacetes estilizados na forma de cabeças de dragão.

Aias de Sckhar caminham junto à fila, tomando nota sobre as ofertas. Quando pedem para ver as oferendas dos aventureiros, se eles mostrarem a tiara de Beluhga, as aias aprovam o presente e conduzem os heróis direto para dentro do palácio.

A sala onde vocês entram é opulenta, com baús, joias e obras de arte brilhando por causa das tochas e candelabros. Em um dos cantos, um homem de cabelos cor de fogo, com a aparência esguia de um elfo, experimenta anéis de ouro, admirando-os na luz.

"Sejam bem-vindos meus caros... bípedes. Meu nome é Schaven, filho de Sckhar. Devo admitir que o tributo que vocês ofereceram chamou minha atenção. Preciso de aventureiros para um serviço, e pelo visto vocês estão à altura. Compareçam ao jantar e então falaremos a respeito."

Schaven é um meio dragão, filho de Sckhar e Brienna, uma de suas concubinas. É um homem ambicioso e está sempre procurando oportunidades de agradar seu pai. O príncipe pede que os personagens digam onde estão hospedados, para que recebam seus convites, e libera o grupo.

No dia seguinte, vocês recebem um convite oficial, num pergaminho com o brasão de Sckhar em cera vermelha. Num canto do papel há uma pequena anotação sobre o tipo de traje para o jantar, e uma indicação do alfaiate a ser consultado.

Os trajes custam T$ 100 (aceitáveis) ou T$ 1.000 (luxuosos), e cada jogador pode escolher quanto vai desembolsar. Caso se lembrem de comprar presentes, precisam gastar mais T$ 300 cada. Isso será importante mais adiante!

Mas não são apenas os heróis que estão se preparando. A Capitã Alurra também foi convidada para o jantar, pois presentou Sckhar com o crânio do dragão que "ela" matou no Pântano dos Vermes. Sckhar adorou o presente, sem desconfiar que quem cuidou do dragão na verdade foi um pudim...

Cena 4

Que Convença o Melhor

O gigantesco salão de jantar reluz e encanta. Entre os convidados, nobres, militares e burocratas, todos em seus melhores trajes, disputando a mais rara iguaria da noite: um segundo de atenção do rei. Nenhum prato foi servido e uma dama informa que estão esperando o Dragão-Rei Sckhar para iniciarem o jantar. Um tempo se passa até que vocês ouvem passos pesados — o suficiente para fazer as taças sobre as mesas tremerem. Uma pata vermelha enorme surge de trás de uma cortina, mas o que trespassa o tecido é um Sckhar em forma élfica carregando um enorme crânio de dragão. Alurra entra em seguida, com um sorriso triunfante. O Dragão-Rei solta uma gargalhada, bebe uma taça de vinho e coloca o crânio no trono em que deveria sentar-se, na ponta da mesa. Schaven, que seguia os dois, manda que um nobre se levante para Alurra sentar-se mais próximo da ponta. Sckhar olha para Alurra: "Parabéns por seu bom gosto. Seu tributo foi o melhor da noite." O rei sai do salão antes que alguém possa lhe dirigir a palavra e o jantar se inicia.

Na ausência de Sckhar, Schaven é o homem da noite. Ele chama a atenção de todos.

"Devo anunciar a todos que esta adorável dama foi escolhida para ser minha agente. Ela irá resolver algumas pendências do Grande Dragão-Rei". Brindes ecoam pelo salão. O herdeiro se vira para vocês. "Encontrei alguém mais adequado para minhas demandas" ele olha de soslaio para a pirata, "mas fiquem à vontade para aproveitar a festa".

Os aventureiros precisam convencer Schaven que são mais valorosos do que os piratas, ou perderão a oportunidade de fazer a missão para ele e, consequentemente, conseguir a energia elemental.

Jogo de Influências — ND 14

Objetivo Cair nas graças de Schaven para obter a energia elemental do fogo.

Efeito O jantar dura três rodadas (cada rodada representa uma hora e o jantar dura três horas). Para chamar a atenção de Schaven, o grupo precisa acumular sete sucessos nas ações Estabelecer Presença, Performance e Politicagem.

No início de cada rodada, Alurra faz um teste de Intimidação oposto pela Vontade de um dos personagens (à sua escolha). Se ela vencer, o herói não age nesta rodada.

Atrapalhar Alurra (Intuição CD 20) O personagem fica de olho na capitã Alurra, evitando que ela atrapalhe seus colegas. Se passar, o próximo teste de Intimidação da capitã sofre uma penalidade de –5.

Conduzir a Conversa (Enganação CD 25) O personagem se intromete na conversa de um colega do grupo, fazendo

com que o rumo dela o favoreça. Se passar, fornece um bônus de +5 no próximo teste desse colega.

Estabelecer Presença (Intimidação CD 30) O personagem atrai os nobres com sua presença altiva e orgulhosa.

Performance (Atuação CD 32) O personagem entretém os convidados do jantar.

Politicagem (Diplomacia CD 30) O personagem atrai os nobres através de conversa hábil.

Seguir Protocolos (Nobreza CD 20) O personagem segue a etiqueta e os costumes de Sckharshantallas. Ele recebe um bônus de +5 em seu próximo teste, ou fornece um bônus de +5 no próximo teste de um colega.

Personagens com trajes luxuosos recebem +2 em todos os testes nesta cena. Personagens que tenham comprado presentes podem gastá-los para rolar novamente um teste recém realizado.

Se os heróis acumularem ao menos sete sucessos, conseguem impressionar Schaven e ficam com o serviço. A seu critério, Alurra pode tentar se vingar do grupo mais tarde. Cada sucesso acima de sete fornece ao grupo um presente de 1d6 x T$ 1.000, dado por nobres satisfeitos com os convidados.

Se não acumularem os sucessos necessários, um nobre pede um suborno de T$ 10.000 para interceder em favor do grupo. Se os aventureiros não tiverem essa quantia, faça com que realizem trabalhos para esse nobre até conseguirem dinheiro suficiente.

Cena 5

A Ordem do Rei

No dia seguinte ao jantar, vocês são convocados por Schaven para comparecer ao palácio. Está na hora de serem úteis ao Dragão-Rei.

"Há um membro da corte de Sckharshantallas que não nos serve mais. Trata-se de Thalliathos, um de meus irmãos e atual barão de Tyros, um dos feudos de Trebuck". Schaven expele do nariz um pequeno fio de fumaça. "Ele deveria desviar parte dos tributos do feudo para nós, mas se mostrou inútil. Não fez o que devia e tem ignorado ordens! O poder subiu à cabeça dele, e isso não agrada meu pai. Vocês vão me acompanhar em uma visita oficial à Thalliathos e descobrir a melhor forma de removê-lo do poder... Permanentemente".

Assassinar um barão não será fácil! O plano de Schaven é encontrar Thalliathos em um jantar formal e então atacar seu irmão — mas se o grupo tiver outro plano, irá escutá-lo. Se estiver com o grupo, Schaven atua como um parceiro destruidor mestre.

De volta a Tyros, o grupo é recebido com pompa — pois agora são parte da comitiva de um príncipe de Sckharshantallas! Quartos luxuosos são oferecidos no castelo, além de um convite de jantar...

Cena 6

Jantar à Luz de Chamas

Uma noite oportuna se desenrola diante dos aventureiros. Thalliathos estará com a guarda baixa nesse pequeno jantar com Schaven e o grupo.

Durante o jantar, Schaven olha para vocês e faz um gesto singelo com a cabeça. Ele começa uma conversa agressiva. "Chega de bajulações, Thalliathos! Meu pai me enviou para perguntar o que você pensa estar fazendo! Por que não há mais repasses dos tributos? Você quer perder a cabeça?"

Thalliathos parece não se incomodar.

"Não, meu irmão.... eu não quero perder a cabeça. Mas acho que vou mandar para nosso pai o que sobrar de você... numa caixinha de joias. Sabe por que Sckhar é tão poderoso e nos usa como meros peões? Porque somos fracos e incompletos! Passei anos juntando fundos para descobrir uma forma de me tornar um dragão de verdade... e CONSEGUI!"

Thalliathos olha ameaçadoramente para o irmão e pega uma coroa de um pedestal ao lado de sua cadeira. Um enorme rubi brilha em seu centro. Quando ela se encaixa em sua cabeça, o humano começa a bufar vapor quente, nublando a visão da sala. Aos poucos, ele cresce, suas feições se tornando reptilianas e ameaçadoras.

Criatura. Thalliathos (p. 82).

Thalliathos enfrenta o grupo com suas magias. Ele é um conjurador poderoso, mas quando seus PV são reduzidos a zero é que ele realmente fica perigoso. A joia em sua coroa faísca, uma coluna de chamas irrompe de seu corpo e Thalliathos assume a forma de um dragão, com os PV restaurados!

A coroa continua presa às escamas da cabeça de Thalliathos. Quando ele é derrotado, seu corpo reverte à forma humana, a coroa se despedaça e o rubi passa a emanar uma névoa vermelha quente e espessa. Os personagens podem sugar essa névoa com o fole, que então absorve a energia elemental do fogo.

O príncipe de Sckharshantallas se despede do grupo e volta para seu reino, onde outro regente fantoche será escolhido para o trono de Tyros. A seu critério, o grupo pode saquear o tesouro de Thalliathos — embora em tese as riquezas pertençam ao povo de Tyros. Deixe o grupo decidir o que é mais correto e, se for o caso, role um tesouro de ND 14 dobrado. Por fim, o grupo pode chamar Raisenzan. Com um sopro no apito, os céus se partem e a nuvem mágica surge para levá-los de volta à Vectora.

PARTE 4: ENTERREM MEU CORAÇÃO NAS UIVANTES

Cena 1

ENTRANDO NUMA FRIA

De volta a Ozora, os personagens falam com Masaru sobre o próximo passo.

"Nosso último objetivo é o santuário de Beluhga, mas Montanhas Uivantes. Não será fácil. A cordilheira possui um clima mortal... além de outros perigos."

Os personagens têm alguns dias para se preparar para a escalada até o santuário de Beluhga — a magia de Raisenzan só conseguirá levá-los até a base da montanha. Durante um deles, são chamados por Dhormûg para que a anã possa inspecionar o *Parvathar*.

Cena 2

O CLIENTE SEM RAZÃO

O grupo se dirige à oficina de Dhormûg. A anã está atendendo um cliente, o mesmo homem loiro que viram antes. Ambos discutem o preço de uma harpa.

"Não posso aceitar este preço, é um objeto sentimental. Preciso de pelo menos quinze tibares de ouro". Sem ao menos virar o rosto, o humano se interrompe. "Oh, seus clientes preferidos chegaram". Ele sorri para vocês. Então, se despede cordialmente de Dhormûg, dizendo que se ela repensar o valor, voltará a visitá-la.

Quando Aaron sai, a anã saúda o grupo com alegria. Ela pergunta sobre o progresso com o fole e sobre o próximo passo. Porém, o espião não foi longe... Assim que as Uivantes forem mencionadas, peça um teste de Percepção oposto à Furtividade do purista (+19). Se algum personagem passar, vê que Aaron estava escutando a conversa do lado de fora da loja, próximo à uma janela. Se alguém segui-lo, vá para a Cena 2.5. Caso contrário, vá para a Cena 3.

Cena 2,5

TÁ CHOVENDO GOBLIN

Os aventureiros que seguirem Aaron são interceptados por Goblin, acompanhado de dois bandos piratas. Eles surgem pulando entre os prédios, caindo em acrobacias precisas, bloqueando o caminho até Aaron, que escapa.

Criaturas. Bando pirata x2 e Goblin (p. 79 e 81).

Caso Goblin seja capturado, se mostra pouco leal a Aaron. Um teste de Intimidação (ou uma oferta polpuda) o faz abrir o bico.

"Eu falo! Só não me bate no rosto! Os elfos já dizem que sou feio demais. Não vamos piorar as coisas!"

Goblin começa falando sobre sua vida "trágica". Para padrões élficos ele é feio, embora se fosse um humano seria considerado bonito! Ele revela que Aaron contratou o *Vento Vasto* para seguir o grupo. Boa interpretação, ou um teste de Intimidação (CD 25), faz Goblin revelar também que Aaron é um espião purista. Muitos dos piratas não gostam de trabalhar para a Supremacia, mas por algum motivo a capitã ordenou que eles fizessem isso...

Cena 3

A MONTANHA DOS VENTOS

O grupo parte para as Uivantes, descendo de Vectora a bordo da nuvem mágica.

Vocês já ouviram histórias sobre as Uivantes, mas nada se compara com a experiência de ver os belíssimos picos cobertos de neve... e de sentir seus ventos congelantes na pele. A nuvem mágica se desfaz próximo à uma trilha na encosta da cordilheira. Estacas de madeira indicam o nome da vila mais próxima: Korm.

O caminho até a vila é árduo. Todos devem fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falharem, ficam fatigados pelo frio e cansaço até o fim da cena. A trilha passa por um platô que parece um lago congelado. No momento que os personagens entram nessa região, são emboscados por vermes do gelo famintos.

Vocês sentem tremores e veem a neve explodir ao seu redor. Quatro criaturas serpenteantes enormes e brancas os cercam, prontas para atacar!

Criaturas. Vermes do gelo larva x4 (p. 83).

Depois da luta, os heróis seguem a trilha por mais uma hora, até verem as luzes de Korm.

Cena 4

A VILA NO GELO

Apesar das construções camufladas pela neve, as fogueiras e peles expostas fora das casas denunciam o local. Korm é uma vila no meio das Uivantes. Seus moradores são humanos e anões — uma cultura que sobrevive na montanha apesar do clima. Se os personagens perguntarem sobre o santuário de Beluhga, o povo indica que falem com Kirima, um guia local.

Kirima é um humano de nariz e boca grandes e bigode espesso. Ele vive em uma bela casa de pedra e peles, com um telhado angulado coberto de neve, e dois lobos descansando à porta. Ele convida os estranhos a entrar, e coloca mais carvão na lareira. Em um pequeno altar no canto, uma escama branca reluz.

"Viajantes? É, dá pra ver pelo queixo batendo! Como posso ajudá-los?"

O guia cobra T$ 100 por dia. Isso inclui alimentação e aluguel de equipamento especializado. Não inclui, porém, roupas para frio — Kirima já teve muitas reclamações sobre o cheiro delas e agora vende os trajes, que fornecem +5 em testes de Fortitude contra baixas temperaturas, por T$ 30 cada.

Cena 5

Para o alto e ao vento

O grupo parte pela montanha numa manhã cinzenta. Eles devem decidir a ordem de marcha, pois algumas passagens são muito estreitas.

O clima não demora a cobrar seu preço; os personagens sofrem 4d8 pontos de dano de frio e ficam fatigados (Fort CD 25 evita). As roupas de Kirima fornecem +5 no teste.

Após algumas horas andando e uma pequena parada para se alimentar, uma tempestade de vento e neve vem de encontro aos aventureiros.

O vento canta e corta. Seus passos se tornam mais lentos. Os lobos, um no início e um no final da fila, diminuem o ritmo. O guia estende uma corda para que vocês se mantenham juntos. Cada passo é uma batalha. Ainda que o guia esteja a poucos metros, já é difícil ver sua silhueta na neve. "Cuidado onde pisam... O terreno aqui é muito ruim!".

Cada personagem deve fazer um teste de Atletismo (CD 25), com um bônus de +5 pelo equipamento de segurança. Quem falhar escorrega pela encosta e sofre 10d6 pontos de dano de impacto. Um personagem pode fazer um teste de Reflexos (CD 25) para segurar o companheiro à sua frente, mas se fizer isso sofre –2 no seu próprio teste de Atletismo.

Após minutos que parecem horas, a tempestade termina e o grupo avista uma caverna perto do cume.

Cena 6

Caverna congelada

Kirima conduz o grupo até a entrada da caverna.

"Este é o santuário de nossa rainha, morta há muito pelo suposto herói, o Paladino de Arton. Por respeito, não irei entrar, mas esperarei por vocês aqui."

A caverna é oblíqua e afiada, como o interior de um geodo enorme. Pedras saltam do chão e das paredes, formando superfícies reflexivas impecáveis e deslumbrantes. Uma caverna inteira de gelo eterno! Gemas mágicas incrustradas nas paredes emitem luz azulada. Tudo parece tranquilo... até as paredes começarem a tremer. Todos aqueles vermes do gelo cavando por aí tornaram o solo muito instável, causando um desmoronamento nos túneis!

Desmoronamento — ND 14

Objetivo Avançar pelos túneis rumo ao centro do Santuário com toneladas de neve e rochas nos calcanhares.

Efeito O grupo precisa acumular sete sucessos em testes de Avançar para chegar ao centro do Santuário.

No fim de cada rodada, cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 25, +1 por teste já realizado). Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano de impacto e 4d6 pontos de dano de frio e só pode fazer a ação Escapar.

Avançar (CD 30) O personagem avança pelos túneis. Como existem muitas formas de escapar da morte gélida em túneis escuros, os personagens podem escolher qualquer perícia que puderem justificar para fazer o teste — porém, não podem repetir mais de uma vez cada perícia.

Escapar/Soltar Colega (Força CD 20) Um personagem que tenha falhado no teste de Reflexos na rodada anterior escapa da pilha de neve e rochas e pode agir na próxima rodada (supondo que não falhe de novo no teste de Reflexos...). Esta ação também pode ser tentada por outro personagem, para soltar um colega preso.

Cena 7

O guardião do inverno

Escapando do desmoronamento, vocês seguem uma fonte de luz azulada pulsante que emana do interior do túnel. Quando chegam ao fim do caminho, se deparam com uma câmara ampla, perfeitamente esculpida na pedra, como uma abóboda. Pilastras de gelo cristalino formam uma nau, que leva até um altar frondoso, onde descansa o corpo de Beluhga. A rainha está congelada na forma humana, em pose serena, não afetada pelo tempo ou pela morte.

O frio intenso que emana do corpo dragoa rainha gela os ossos. Todos os personagens na câmara ficam lentos, a não ser que possuam imunidade a frio ou resistência a frio 10 ou maior.

Subitamente, vocês escutam um rugido sinistro. Um enorme urso branco surge do fundo da caverna, seu corpo cheio de cicatrizes. Cristais de gelo brotam de sua pele, e seus passos estremecem o chão.

Criatura. Bhalorg (p. 80).

Se for reduzido a 0 PV, reverte à forma humana.

O covil da Dragoa-Rainha

O santuário de Beluhga era protegido por seus escolhidos: um grupo de devotos da dragoa-rainha, liderados pelo paladino único Goradar. Quando Beluhga foi morta, seus escolhidos se consideraram indignos e partiram em missão de penitência. Apesar dos desafios para chegar até ali, muitos aventureiros desafiavam o frio sobrenatural para contemplar o santuário ou saquear seus tesouros, o que enfureceu o druida Bhalorg. Ele então tomou a joia central da coroa e assimilou seus poderes, entregando-se à bestialidade como uma medida desesperada para afastar invasores.

O urso se contorce com um rugido de dor. Lentamente, seus pelos caem e ele encolhe, tornando-se humano. Ele balbucia ofegante. "Minha deusa... eu falhei. Não fui forte sozinho. Malditos traidores, maldito Goradar... eu amaldiçoo todos que deram às costas para nossa amada rainha. E amaldiçoo vocês, aventureiros gananciosos e sem respeito! Que sua vida seja feita de tragédias, fria como o corpo de minha deusa!"

Os personagens podem conversar com Bhalorg ou matá-lo. Se escolherem conversar e explicar seu propósito, ele fica aliviado.

"Os julguei mal, e peço perdão. Se é a bênção da rainha que buscam, e por um motivo tão nobre, irei ajudá-los. Sinto muito pelo ataque, mas tive que abraçar minha ferocidade para proteger o templo de invasores e ladrões, e não consegui mais agir como humano."

Bhalorg manifesta um cristal azul brilhante em suas mãos e devolve a joia à coroa. O frio que emana do corpo de Beluhga se intensifica, deixando o ar gelado a ponto de energizar o *Parvathar*. O druida então usa seus poderes para recuperar até 10d8+10 PV e 2d8 PM de cada personagem.

Se os personagens escolherem matar Bhalorg, seu corpo se estilhaça em milhares de cristais de gelo. Um fragmento azul, grande e brilhante, se destaca dos demais. É a joia que completa a coroa de Beluhga, e faz com que o frio seja poderoso o suficiente para energizar o *Pulmão da Montanha*.

Com o objetivo cumprido, os heróis podem sair do santuário. O clima está mais controlado graças à coroa restaurada, e eles podem usar o apito de Raisenzan para convocar sua nuvem voadora. O grupo pode voltar para Vectora ou descansar em Korm.

Cena 8

Ases nas Alturas

Vocês estão se aproximando de Vectora quando veem a familiar silhueta do Vento Vasto surgindo contra o sol, em curso de interceptação. Com um estouro, dois arpões enormes disparam da nave, atingindo a nuvem. Alguma espécie de magia prende o transporte mágico ao navio pirata voador!

Do alto da nave, um homem loiro grita enraivecido. É o espião que perseguiram em Vectora! "Eu tentei fazer isso de forma civilizada, mas vocês se recusaram! Eu devia saber que um grupo mestiço só entenderia a violência! Entreguem o* Pulmão da Montanha *ou morram!"

Aaron lidera os piratas num ataque final contra os personagens. Caso ainda estejam vivos, Kaminari, Goblin e Alurra se juntam a ele, além de quatro bandos piratas. Os inimigos descem deslizando pelos cabos. A batalha ocorre nos céus e sobre a nuvem mágica (quadrado com 4,5m de lado)!

Criaturas. Aaron Sauer e Capitã Alurra, Kaminari, Goblin e bando pirata x4 (p. 79 a 81).

Sempre que um personagem na borda da nuvem sofre dano, deve fazer um teste de Acrobacia (CD 10 + metade do dano sofrido); se falhar cai da nuvem, descendo lentamente a 9m por rodada graças ao campo de levitação de Vectora. Se cair mais de 30m, sai do campo e despenca milhares de quilômetros rumo ao solo de Arton. Se Masaru for um parceiro, o personagem que ele está ajudando pode gastar uma ação de movimento para o lefou voar até um personagem caindo e trazê-lo de volta ao combate. Os vilões estão acostumados com o campo de levitação, e lutam nele sem cair.

No começo de cada rodada, o *Vento Vasto* dispara seus canhões. Todos na nuvem sofrem 6d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 20 reduz à metade).

Caso os personagens conheçam um pouco sobre os motivos que os fizeram trabalhar para Aaron Sauer, podem convencer qualquer um dos piratas a mudar de lado com um teste de Diplomacia CD 30. E claro, se Aaron for morto o combate termina, pois os líderes piratas não terão mais motivos para lutar!

Epílogo

Assim que retornam à Vectora, Dhormûg começa a trabalhar no artefato no mesmo dia. Ela refaz as costuras, restaura os entalhes com massa de serragem e aplica solventes para limpar o verniz antigo cheio de sujeiras. Durante o tempo todo, a anã entoa antigas cantigas sobre os elementos e concentra energias mágicas nas mãos.

Quando ela termina, chama Masaru para ajudá-la a estabilizar as forças do artefato. O lefou canaliza uma energia neutra e impregna o jutsu no artefato, enquanto Dhormûg entoa uma canção anã que fala sobre comunhão com a terra e suas manifestações.

Se houver arcanistas ou inventores no grupo, você pode fazê-los participar do processo, descrevendo como ajudam e fazendo testes de perícia. Conforme forem, podem ganhar pequenos benefícios elementais. Quando o trabalho termina, uma pequena explosão de energia toma conta de todo o quarteirão, quebrando janelas na vizinhança. Felizmente, nada que gere mais do que discussões com os vizinhos.

Com o *Pulmão* restaurado, com seu couro brilhando com todas as cores num aspecto furta-cor, resta aos personagens se despedirem de Dhormûg, Masaru e Raisenzan. Eles sempre terão amigos em Vectora, mas agora devem voltar para Yuvalin e apresentar o fole de forjar aço-rubi para Ezequias. No entanto, uma surpresa desagradável os aguarda...

NPCs & Novas Criaturas

Aaron Sauer

Os puristas são desprezíveis como um todo, mas Aaron é desprezível mesmo entre eles. Este humano alto, loiro e de queixo quadrado tem a maldade impregnada em seus olhos verdes. Aaron acredita na "causa purista", mas não tem nenhum pudor em manipular aqueles que considera inferiores para fazer seu trabalho sujo. Seu objetivo é ascender dentro da hierarquia da Supremacia. Ele já teve bastante sucesso, se tornando comandante da rede de inteligência em Vectora, mas quer mais. Ele quer chegar à Cúpula Purista, e vê no Parvathar seu caminho para isso. Para obtê-lo, fará qualquer atrocidade a seu alcance, incluindo sequestrar pessoas para forçar seus entes queridos a trabalhar para ele...

Na maior parte do tempo, Aaron usa roupas típicas de mercadores para se misturar facilmente à multidão. Ele não resiste, porém, a dar uma pista de sua verdadeira natureza: suas vestes sempre são completamente brancas, num tom imaculado que ele mantém com magia. Quando disfarçado, mantém um tom cordial e fala de forma calma e pausada. Quando veste sua armadura purista, porém, Aaron Sauer se comporta como o monstro sádico que realmente é.

Aaron Sauer — ND 11

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +12, imunidade a adivinhação
Defesa 39, **Fort** +11, **Ref** +24, **Von** +18, evasão
Pontos de Vida 295
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Florete x2 +32 (3d6+20, 16/x3, mais sangramento).
À Distância Pistola +32 (3d6+25, 18/x3).
Ataque Furtivo +8d6.
Espião de Elite Aaron pode fazer uma ação de movimento extra por turno e, uma vez por rodada quando sofre dano, pode reduzir esse dano à metade.
Ódio Puro Aaron recebe +5 em testes de Vontade quando está seguindo ordens de um superior (qualquer purista com ND maior) e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.
Saque Rápido Aaron pode sacar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.

For 0, Des 6, Con 2, Int 4, Sab 1, Car 3

Perícias Cavalgar +15, Diplomacia +14, Enganação +14, Furtividade +17, Intimidação +14, Intuição +10, Investigação +14, Jogatina +14, Ladinagem +17, Misticismo +15, Nobreza +13, Pilotagem +15.
Equipamento *Anel do escudo mental*, armadura de couro ajustada, *florete maciço pungente sanguinário*, estojo de disfarces, *granada de Dissipar Magia, granada de Sopro das Uivantes* (8d8 de dano), pistola de adamante precisa de mira telescópica, *poção de campo de força* (50 PV temporários), *poção de Concentração de Combate* (duração cena). **Tesouro** Padrão.

Bando Pirata

Use essas estatísticas para a tripulação do *Vento Vasto*. Esses piratas são leais à Capitã Alurra e não sabem que ela está sendo chantageada por um purista.

Bando Pirata — ND 6

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 25, **Fort** +12, **Ref** +17, **Von** +7
Pontos de Vida 56
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [bando] Cimitarra x2 +24 (2d6+16, 18).
Pernas do Mar Quando está se equilibrando ou escalando, o bando pirata não fica desprevenido e seu deslocamento não é reduzido à metade.

For 2, Des 3, Con 1, Int 0, Sab 0, Car –1

Perícias Acrobacia +10, Atletismo +9.
Equipamento Armadura de couro, cimitarra (1d6 cada). **Tesouro** Nenhum.

BHALORG

O último dos Escolhidos de Beluhga a permanecer em seu santuário, o druida adotou permanente sua forma selvagem mais poderosa utilizando-se da magia da joia central da coroa de sua rainha.

BHALORG — ND 14

Monstro Enorme

Iniciativa +11, **Percepção** +20, faro, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +28, **Ref** +14, **Von** +22, imunidade a frio, redução de dano 10, resistência a magia +4
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 77
Corpo a Corpo Mordida +39 (4d6+36, 17) e duas garras +39 (3d6+32, 17).
Magia Acelerada (Livre, 4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Bhalorg muda a execução dela para livre.
Trespassar (Livre) Uma vez por rodada, quando Bhalorg faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.
Magias Bhalrog lança magias como um druida de Megalokk de 14º nível (CD 38, limite de PM 21). *1º — Curar Ferimentos, Despedaçar; 2º — Dissipar Magia, Tempestade Divina; 3º — Erupção Glacial; 4º — Conjurar Elemental* (somente água), *Raio Polar.*

For 10, Des 0, Con 10, Int 0, Sab 7, Car –1

Perícias Atletismo +21, Religião +18, Sobrevivência +18.
Tesouro Nenhum.

CAPITÃ ALURRA

Anna Alurra é uma humana na casa dos trinta anos. Bela e atlética, mantém seus cabelos negros e cacheados soltos sobre os ombros. Seus trajes não tentam esconder sua profissão — pirata. Diferente da maior parte dos bucaneiros de Arton, Alurra navega os céus em um dirigível em vez de se arriscar pelo mar. Apesar de gostar de se chamar de pirata, atualmente muitos dos seus serviços em Vectora são trabalhos de transporte perfeitamente legais. Fala-se nas tavernas que a tripulação do *Vento Vasto* está ficando mole.

A verdade é que a vida de Alurra mudou quando ela teve uma filha com um triste artista élfico que desapareceu assim que a criança nasceu. Tendo que cuidar da menina, a antes impiedosa capitã pirata começou a temer pela própria vida e assumir serviços cada vez menos perigosos. Isso acabou rendendo resultados. A tripulação está mais satisfeita hoje.... ou estaria, se não fosse por Aaron Sauer. O purista raptou Sieja, a filha meia-elfa de Alurra, e a usa para forçar a pirata a fazer seu trabalho sujo. No momento, isso significa tomar o *Parvathar* dos aventureiros. Anna não sabe que o destino de Yuvalin depende do artefato, mas não se importa. Entre uma cidade de desconhecidos e a sua filha, vai escolher Sieja todas as vezes.

CAPITÃ ALURRA — ND 9

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +7
Defesa 30, **Fort** +16, **Ref** +22, **Von** +10, evasão
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Florete +23 (1d6+15, 18).
À Distância Duas pistolas +26 (3d6+12, 16/x3).
Andar na Prancha (Padrão) Quando faz um acerto crítico com uma pistola, Alurra empurra o alvo 6m na direção oposta.
Movam-se, Sacripantas! (Movimento) Alurra grita ordens para seus subalternos. Seus aliados em alcance médio recebem +4 em testes de perícia e rolagens de dano até o fim da cena.
Pernas do Mar Quando está se equilibrando ou escalando, Alurra não fica desprevenida e seu deslocamento não é reduzido à metade.
Pistoleira dos Céus Os ataques de pistola de Alurra têm alcance médio e não sofrem penalidade contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo. Além disso, ela consegue recarregar as duas pistolas com uma única ação de movimento.

For 1, Des 5, Con 2, Int 3, Sab –1, Car 4

Perícias Acrobacia +17, Atletismo +13, Furtividade +15, Intimidação +14, Pilotagem +18.
Equipamento Couro batido reforçado, florete pungente, pistolas de adamante precisas x2. **Tesouro** Nenhum.

GINETE DE SERPE

Sob a sombra do Dragão-Rei, os criminosos precisam ser criativos. Diferentemente dos bandoleiros com espadas cegas e dentes faltando de outros reinos, os ginetes de serpe de Sckharshantallas parecem soldados de elite. São endurecidos pela vida ao lado das criaturas que usam como arma, numa simbiose sinistra colocada a serviço do crime.

GINETE DE SERPE — ND 9

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +9
Defesa 33, **Fort** +20, **Ref** +15, **Von** +10
Pontos de Vida 72
Deslocamento 6m (4q), voo 18m (12q)
Corpo a Corpo Mangual x2 +29 (2d10+20, 19, mais 1d12 perfurante).
Escudo de Escamas (Reação) Uma vez por rodada, o ginete de serpe pode fazer com que uma revoada de serpes em alcance curto sofra o dano de um ataque ou habilidade em seu lugar.
Montaria Feroz O ginete cavalga uma serpe (*Tormenta20*, p. 293). Enquanto está montado ele tem deslocamento de voo 18m (12q) e recebe +1d12 em rolagens de dano corpo a corpo (já contabilizados).

For 6, Des 2, Con 6, Int 0, Sab 0, Car 1

Perícias Cavalgar +13, Intimidação +13.
Equipamento Armadura de couro, escudo pesado, mangual certeiro. **Tesouro** Padrão.

GOBLIN

Elfos e goblins são rivais ancestrais. Assim, encontrar um elfo que traja uma máscara de goblin é incomum. Um que atende pelo nome Goblin é ainda mais raro.

Ninguém tem certeza das circunstâncias que levaram Goblin a abandonar seu nome e sua identidade. Ele fala pouco, mas sua belíssima espada élfica indica que ele deve vir de alguma família nobre. Os poucos que viram o rosto de Goblin sob a máscara sussurram que ele tem traços belíssimos, mas destroçados por cicatrizes terríveis — uma marca da queda de Lenórienn, talvez?

Goblin não está trabalhando para Aaron por causa de chantagem; ele simplesmente foi contratado e aceitou fazer o serviço sujo dos puristas.

GOBLIN — ND 10

Humanoide (elfo) Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +12, visão na penumbra
Defesa 35, **Fort** +15, **Ref** +18, **Von** +9
Pontos de Vida 105
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada longa x3 +34 (2d8+25, 18).
À Distância Arco longo x2 +34 (3d8+25, x3).
Soldado de Lenórienn Quando faz um ataque, Goblin rola dois dados e usa o melhor resultado.

For 2, Des 7, Con 1, Int 2, Sab 1, Car –2

Perícias Acrobacia +18, Atletismo +11, Furtividade +20.
Equipamento Arco longo pungente, couraça delicada, espada longa precisa. **Tesouro** Nenhum.

KAMINARI & RAIJIN

Nascidos no bairro de Nitamu-ra, em Valkaria, os gêmeos Kaminari e Raijin foram abandonados ainda bebês — por terem nascido com asas, foram considerados um mau agouro. Adotados por monges, vieram a entender sua verdadeira origem. Como aggelus, não eram um mal agouro, mas sim uma manifestação da benção de Lin-Wu! Os irmãos se tornaram discípulos de Masaru e, hoje, são seus pupilos mais dedicados.

Os espadachins alados Kaminari e Raijin são praticamente iguais. Suas feições celestiais andróginas são complementadas por maquiagem pesada e ambos mantêm os cabelos púrpura em coques samurais. Nenhum dos dois se identifica com o gênero de nascimento. Em combate, lutam furiosamente, flanqueando o personagem que parecer mais vulnerável e atacando-o repetidas vezes.

KAMINARI & RAIJIN — ND 10

Espírito (aggelus) Médio

Iniciativa +15, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +16, **Ref** +21, **Von** +11
Pontos de Vida 80

Bandos

Um bando é uma criatura formada por um grupo de indivíduos. Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano. Um bando é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas tem vulnerabilidade a dano de área. Um personagem com o poder Trespassar que acerte o bando pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno). Criaturas com essa habilidade possuem o ícone em sua linha de tipo.

Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo Presa da Tempestade +36 (4d8+26, 19).
Espadachim da Tempestade (Completa) O suraggel percorre até o dobro de seu deslocamento voando, e faz até três ataques contra criaturas diferentes em seu caminho.

For 1, Des 6, Con 2, Int 1, Sab 2, Car 0

Perícias Acrobacia +18.
Equipamento Presa da Tempestade (katana pungente de mitral e formidável). **Tesouro** Padrão.

MASARU YUUDAI

Masaru é um lefou com uma história dramática e marcada pela Tormenta. Sua infância e o mestre que o acolheu foram tomados pela sua maldição vermelha. Apesar disso, Masaru perseverou e dominou praticamente por conta própria a arte do *mahou-jutsu*, uma antiga combinação de luta desarmada e magia.

O tamuraniano é o guia para as fontes de poder elemental. Seu árduo treinamento e extenso conhecimento das tradições elementais de seu povo o tornam qualificado para a missão. Masaru pode detectar "pulsos" fortes de energia elemental conforme Vectora se aproxima deles, indicando os locais onde os aventureiros poderão energizar o *Parvathar*.

Um dos objetivos de Masaru é ensinar o mahou-jutsu a todos que se mostrem honrados e interessados (veja o quadro na página a seguir). Um personagem pode aprender a técnica gastando um poder geral ao subir de nível ou, de acordo com o mestre, com as regras de treinamento.

Masaru se sente impelido a participar da batalha contra a Tormenta, mas ao mesmo tempo não quer abandonar o templo onde mantém viva a arte de seu mestre. Felizmente, seguindo a rota de Vectora, ele pode fazer as duas coisas.

Mahou-Jutsu (Poder de Combate)

Você soma sua Força ou Sabedoria (a sua escolha) nos seus PM. Quando aprimora uma magia de toque para lançá-la com um ataque desarmado, recebe +2 no teste de ataque. *Pré-requisitos:* Briga ou Estilo Desarmado, lançar magias arcanas.

Se o grupo possuir o livro *Império de Jade*, o mestre pode permitir que o personagem aprenda jutsus com as palavras "toque" ou "golpe" no nome no lugar de magias.

PUDIM ALVINEGRO

Pudins negros são monstros comuns em masmorras. Criaturas gosmentas e famintas, vivem apenas para devorar tudo em seu caminho. Graças às experiências do Dragão-Rei Mzzylein, porém, o Pântano dos Vermes abriga um exemplar único da espécie.

Esta gosma enorme, que já havia consumido muitos cadáveres e seres vivos, acabou encontrando um esqueleto de dragão. Ela englobou a ossada, mas experimentos necromânticos realizados na carcaça, tornaram-na indigerível. Após anos com o cadáver dracônico preso dentro de si, o pudim adquiriu certa consciência. Ele acredita ser um dragão e frequentemente tenta voar de pontos altos sem sucesso. O pudim perdeu sua capacidade de divisão, mas as protuberâncias ósseas que saltam de seu corpo tornaram-no mais perigoso.

PUDIM ALVINEGRO — ND 13

Monstro Colossal

Iniciativa +10, **Percepção** +10, percepção às cegas
Defesa 30, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +19, imunidade a atordoamento, paralisia, metamorfose e sono, resistência a magia +4
Pontos de Vida 650
Deslocamento 9m (6q), escalar 9m (6q), natação 9m (6q).
Corpo a Corpo Pancada +37 (4d8+10 mais 4d8 ácido) e protuberâncias ósseas +37 (4d12+26 perfuração mais 4d8 ácido).
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (teste +39).
Corpo Ácido Um personagem que acerte um ataque desarmado ou com uma arma natural contra o pudim alvinegro, ou que inicie seu turno agarrado a ele, sofre 6d6 pontos de dano de ácido. Uma arma de metal ou madeira não mágica que acerte o monstro é destruída (Ref CD 30 evita).
Cuspe Ácido (Movimento) O pudim arremessa uma bola de muco em uma criatura em alcance médio. A criatura sofre 10d12 pontos de dano de ácido e fica vulnerável (Ref CD 30 reduz o dano à metade e evita a condição). Recarga (movimento).

For 10, Des 0, Con 6, Int –2, Sab 0, Car –4

Tesouro Nenhum.

REVOADA DE SERPES

Esses serpes vivem em cativeiro, sendo usados como armas por bandidos. Seu couro é fustigado por chicotes e queimaduras, concedendo um aspecto ainda mais feral a essas criaturas terríveis. Nas noites ruins, revoadas de serpes são tão comuns nos céus de Sckharshantallas quando bandos de gaivotas na costa de Nova Malpetrim.

REVOADA DE SERPES — ND 9

Monstro Enorme

Iniciativa +7, **Percepção** +9, faro, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +12, **Ref** +18, **Von** +7, imunidade a paralisia
Pontos de Vida 1000
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Corpo a Corpo [bando] Mordida +27 (4d6+24) e ferrão +27 (2d8+24 mais veneno).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida +32.
Veneno Peçonha concentrada (perde 1d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fortitude CD 20 reduz a duração para uma rodada).

For 7, Des 1, Con 6, Int –2, Sab 1, Car –1

Tesouro 8d4 doses de peçonha concentrada (CD 24 para extrair).

THALLIATHOS

Um dos filhos de Sckhar, Thalliathos foi usado pelo pai como peão num de seus muitos joguetes políticos. Um estudioso de magia arcana, o príncipe aproveitou sua posição longe de Sckhar para buscar aquilo que sempre quis: ser um dragão verdadeiro.

Porém, isso não é uma tarefa fácil. Após anos buscando todo tipo de tomo ou ritual que pudesse transformá-lo em um dragão completo, a única coisa que ele conseguiu foi conter a essência de um dragão em um rubi e usar a pedra para lhe dar poderes.

THALLIATHOS — ND 14

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +14, **Ref** +22, **Von** +28, redução de fogo 10
Pontos de Vida 480
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 96
Herdeiro de Sckhar Thalliathos pode lançar duas magias com uma ação padrão, desde que cada uma tenha tempo de execução de uma ação padrão ou menos. Além disso, cada dado de dano de suas magias aumenta em dois passos.
Transformação em Dragão (Reação) Quando é reduzido a 0 PV, Thalliathos se transforma em um dragão adulto (Tormenta20, p. 311), com PV e PM restaurados.
Magias Thalliathos lança magias como um conjurador arcano de 15º nível (CD 40). *1º — Amedrontar, Armadura Arcana, Enfeitiçar; 2º — Bola de Fogo, Campo de Força; 3º — Vidência; 4º — Mão Poderosa de Talude, Talho Invisível de Edauros.*

For –1, Des 0, Con 2, Int 7, Sab –1, Car 4

Perícias Conhecimento +18, Intimidação +15, Misticismo +20, Nobreza +20.
Tesouro Padrão.

Turba Zumbi do Pântano

Os mortos-vivos do Pântano dos Vermes são lentos, inchados e malcheirosos. Dentro de seus corpos, toda sorte de vermes e insetos rastejam, devorando a carne desmorta. Porém, a energia necromântica da região os torna especialmente perigosos.

Turba de Zumbis do Pântano — ND 7

Morto-Vivo Grande

Iniciativa +2, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +6
Pontos de Vida 280
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [bando] Pancada +26 (4d6+36).
Inchaço da Turba Quando a turba de zumbis do pântano sofre 20 ou mais pontos de dano de um só ataque, o corpo inchado de um zumbi explode em pústula necromântica. Todas as criaturas vivas adjacentes sofrem 10d6 de pontos de dano de trevas e ficam enjoadas até o final de seu próximo turno (Fort CD 19 reduz o dano à metade e evita o enjoo).
Vômito Corrosivo (Movimento) Todas as criaturas vivas em alcance curto sofrem 8d6+20 pontos de dano de ácido (Ref CD 19 reduz à metade).

For 6, Des –1, Con 0, Int —, Sab –1, Car –3

Tesouro Nenhum.

Verme do Gelo Larva

O verme do gelo é um dos monstros mais temidos das Montanhas Uivantes. Essa criatura branca azulada mede mais de dez metros e se alimenta de qualquer coisa com sangue quente, independentemente do tamanho, atacando assim que avista um alvo. Normalmente solitários, essas criaturas têm passado a adotar a terrível prática de caçar em grupos devido ao seu território ter encolhido com o avanço da Tormenta.

Verme do Gelo Larva — ND 10

Monstro Enorme

Iniciativa +10, **Percepção** +13, faro, percepção às cegas, visão no escuro
Defesa 36, **Fort** +22, **Ref** +16, **Von** +10, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 400
Deslocamento 12m (8q), escavação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +29 (4d8+52 mais 4d6 frio).
Agarrar Aprimorado Mordida (teste +34)
Engolir (Padrão) Se o verme começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+20 pontos de dano de impacto, mais 4d6+10 pontos de dano de frio, no início de cada turno do verme. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do verme (Defesa 15). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do verme.
Espasmo Mortal Quando o verme é morto seu corpo explode, fazendo com que estacas de gelo se projetem do chão em um raio de 6m. Criaturas nessa área sofrem 4d6 pontos de dano de corte mais 4d6 pontos de dano de frio e ficam caídas (Ref CD 30 evita). A área afetada se torna terreno difícil e concede cobertura leve para criaturas dentro dela. Causar dano de fogo mágico a qualquer parte dessa área destrói as estacas nos espaços correspondentes.
Sopro Glacial (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 12m sofrem 8d10 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 30 reduz o dano à metade e evita condição). *Recarga (movimento).*

For 6, Des 1, Con 4, Int –5, Sab 2, Car –3

Perícias Furtividade +5 (+20 no gelo).
Tesouro 2d4 doses de gelo extremo (CD 25 para extrair).

Verme do Pântano

Apesar do Pântano dos Vermes receber seu nome das larvas que residem nos mortos-vivos que o infestam, existe também uma espécie de verme gigante nativa desse ambiente.

Essas criaturas vorazes de pele escura, lisa e pegajosa raramente têm a chance de se alimentar de carne fresca. Enquanto outros monstros veem aventureiros como perigos a ser evitados ou oponentes valorosos a serem combatidos, vermes do pântano enxergam um grupo de heróis fortemente armados da mesma forma que um hynne vê um assado recém-saído do forno.

Verme do Pantano — ND 8

Monstro Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +21, **Ref** +15, **Von** +10
Pontos de Vida 64
Deslocamento 9m (6q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +26 (4d8+18).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida +28.
Fome Tremedálica (Padrão) Se o verme do pântano começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de manobra agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura e recupera 8d8+8 PV. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d10+12 pontos de dano de impacto e 4d6+8 pontos de dano de ácido no início de cada turno do verme. O verme só pode manter uma criatura engolida por vez. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago do verme (Defesa 10). Isso faz com que ela seja regurgitada e fique caída na frente dele.

For 7, Des 1, Con 8, Int –4, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

AVENTURA CINCO

MENTES MALIGNAS QUE PLANEJAM DESTRUIÇÃO

Ao retornar de uma jornada através de Arton, os heróis descobrem que a cidade-forja de Yuvalin foi conquistada por um arquivilão da Supremacia Purista.

Novas e diabólicas armas de guerra impedem que a cidade seja retomada e, caso Yuvalin continue sob controle inimigo, o futuro do próprio Reinado pode estar ameaçado. Diante de uma batalha de cerco não convencional, caberá aos heróis usarem táticas ainda mais inusitadas se quiserem vencer!

Esta é uma aventura desafiadora e explosiva, que levará os personagens do 15º nível ao 18º nível.

RESUMO DA AVENTURA

Mentes malignas que planejam destruição é dividida em três partes. Na Parte 1 os personagens estão regressando da aventura anterior quando descobrem que Yuvalin foi tomada — da noite para o dia — pelos batalhões da Supremacia Purista. O cerco do exército zakharoviano para libertar Yuvalin tem sido sabotado por aeronaves puristas, que trazem reforços do ar e têm bombardeado as tropas tentando libertar a cidade. Os personagens são recrutados pela Capitã Lislah Céu Negro, uma aeronauta trabalhando para a resistência, para destruir as naves puristas.

Na Parte 2, o grupo pode ajudar a reconquistar Yuvalin pelo ar, "saltando" sobre a cidade junto a outras tropas aerotransportadas. Em qual ponto da cidade os personagens vão parar e os desafios que encontram pelo caminho depende dos dados... O objetivo é tomar a Fundição Central, que mantém os demais setores de Yuvalin aquecidos e funcionais. Para alcançar a vitória precisarão derrotar o Príncipe Conrad Kor Kovith, um vilão morto-vivo.

Na Parte 3, os personagens descobrem outra arma secreta dos puristas prestes a destruir a cidade: o colosso de guerra ARQUEMIS-B. Ezequias Heldret descobriu defeitos estruturais no colosso, que os personagens podem usar a seu favor durante o combate, mas para isso precisam decodificar um manual escrito num código que enlouquece quem o lê. Se conseguirem destruir o ARQUEMIS, precisarão lidar com a entidade em seu reator, uma tecnologia experimental que usa a Tormenta como combustível, e lutar contra esta ameaça enquanto sangue corrosivo e trovões começam a cair dos céus.

INTRODUÇÃO

Desde que a grande guerra entre o Reinado e a Supremacia Purista chegou ao fim, as duas potências se encontram num impasse. Atualmente em uma trégua instável, ambas estão repondo as forças para uma nova escalada do conflito. Enquanto isso, a pérfida Supremacia testa suas inéditas armas aéreas. E outras coisas ainda mais mortais.

Yuvalin é um ponto estratégico para os planos dos vilões. Com a queda da Guilda dos Mineradores, que tinha um acordo oculto com as lideranças puristas, a Supremacia decidiu que estava na hora de tomar a cidade-forja da maneira que sabe melhor: à força.

Os puristas aproveitaram a ocasião para testar seus novos brinquedos. A cidade-forja caiu da noite para o dia, sem que nenhum exército tivesse sido avistado marchando em direção aos muros.

Zakharov enviou soldados para retomar Yuvalin, mas o cerco não tem obtido sucesso. Durante a noite, as tropas zakharovianas são bombardeadas por flechas, canhões, relâmpagos e ondas de energia negativa que parecem vir do nada. Como se isso não bastasse, os contingentes inimigos crescem a cada dia!

Espiões do Reinado conseguiram desmascarar o artifício por trás da façanha. Tratam-se dos Três Espectros Invisíveis, um trio de navios voadores fabricados por mão de obra de raças escravizadas — anões, elfos e goblins. Além de serem verdadeiras fortalezas flutuantes, os *Espectros* são blindados contra meios divinatórios que possam entregar a sua localização. Durante o dia, permanecem seguros dentro de hangares em Yuvalin. À noite, são ativados para devastar as tropas do Reinado e buscar reforços.

O que os puristas não contavam era com que o Reinado tivesse uma intrépida aeronauta mercenária em sua folha de pagamento!

Lislah Céu Negro é uma sacerdotisa da noite que possui uma aeronave única, um templo flutuante consagrado à deusa Tenebra. Famigerada corsária celeste, é veterana da resistência contra o Império de Tauron, onde usava seu navio voador — o *Mariposa* — para aterrorizar fortalezas escravagistas. Recentemente, Lislah estendeu sua área de atuação, atacando batalhões puristas.

Lislah propôs um plano ousado ao exército de Zakharov e à Rainha-Imperatriz: combater os puristas usando fogo contra fogo. Ofereceu seus serviços para auxiliar com o *Mariposa* um grupo de heróis numa investida contra os Três Espectros Invisíveis. Uma vez que a ameaça dos Espectros seja neutralizada, Lislah pretende convencer os heróis a fazerem um grande salto a partir de sua nave, de onde poderão aterrissar diretamente dentro de Yuvalin e retomar a cidade. Mas onde Lislah encontrará heróis loucos o bastante para acompanhá-la nesta missão?

Enquanto isso, após uma longa jornada por Arton, os heróis obtiveram e energizaram o *Parvathar* — o fole mágico que Ezequias Heldret necessita para forjar armas de aço-rubi contra a Tormenta. Quando se aproximam da cidade de Yuvalin, porém, logo percebem que as coisas estão bastante diferentes...

PARTE 1: OS CÉUS DE YUVALIN

Cena 1

VOLTA AO LAR (OU O QUE SOBROU DELE)

Vocês chegam à cidade-forja de Yuvalin, com suas altas muralhas concêntricas. Porém, as coisas estão diferentes... Os trilhos com vagões que davam acesso às minas foram destruídos e não passam de metal retorcido. Boa parte das casas e tendas ao redor das muralhas são agora pilhas de escombros e cinzas. Cavadas no chão, em meio a equipamentos de mineração, há trincheiras e túneis, onde soldados se movimentam. Há também runas entalhadas no chão cinzento, que qualquer conjurador reconhece como proteções arcana...

Os personagens são logo detidos por soldados portando armas e armaduras impecáveis — o exército de Zakharov. Não há grandes questionamentos, pois os soldados reconhecem os heróis por sua fama pregressa! Os saúdam e parecem bastante entusiasmados com sua chegada, pois o cerco já dura meses. O grupo é conduzido até uma das trincheiras e então a um túnel subterrâneo. Após passarem por diversos oficiais cobertos de medalhas, são levados até uma pequena câmara com uma porta de ferro.

Cena 2

Sala de Guerra

O interior da câmara é uma mistura de sala de guerra e templo. À luz bruxuleante de inúmeras velas negras vocês veem uma mesa coberta com pergaminhos e mapas. Nas paredes, plantas baixas e esquemas do que parecem ser navios e estranhas máquinas de guerra aladas. Num canto escuro, um pequeno altar consagrado à Tenebra. Uma mulher trajada em robes negros e vestindo uma máscara branca está debruçada sobre os mapas. Olha o tempo todo para as paredes ao seu redor e, às vezes, anda de um lado para o outro. Finalmente, percebe vocês:

"Ah, os aventureiros que pedi! As coisas são tão lentas por aqui, que me lembram quando eu viajava pelas montanhas a pé ao lado de dois zumbis. Sou Lislah Céu Negro, clériga de Tenebra e capitã do Mariposa. Suponho que já tenham ouvido falar de mim. Não? A sombra que voa na noite? A sacerdotisa do templo flutuante da escuridão? A morte vinda de cima? O flagelo das Uivantes? A casamenteira profana?! Bom, se não ouviram, deixem pra lá. Vamos tratar de negócios. Estou trabalhando para a resistência, e agora vocês trabalham para mim. Temos pouco tempo. Vou dar a vocês um resumo da situação... E depois vamos sacrificar alguns puristas à minha deusa!"

A Capitã Lislah coloca os heróis a par da situação em Yuvalin. Há algum tempo, a cidade-forja foi dominada pelos batalhões da Supremacia. A invasão aconteceu da noite para o dia — literalmente. No começo, houve suspeita de envolvimento de simpatizantes da causa purista, mas mesmo isto não explicava como a Supremacia havia conseguido mobilizar suas tropas para dentro da cidade tão rápido, sem que nenhum exército tenha sido avistado.

As tropas de Zakharov têm tentado retomar Yuvalin, mas os puristas bloquearam os muros e os batalhões inimigos parecem bem alimentados e guarnecidos, apesar do cerco já durar um bom tempo. Durante a noite, as tropas de Zakharov têm sido devastadas por canhões, relâmpagos e ondas de energia negativa vindas do céu!

A rede de espiões da resistência desvendou a origem destas táticas de guerras misteriosas. Lislah compartilha esta informação com o grupo:

"Tanto os batalhões da Supremacia que tomaram os muros como os ataques surpresa vieram do alto. Estamos lidando com uma nova arma de guerra dos puristas. Os Três Espectros Invisíveis! São aeronaves semelhantes ao Mariposa. Vocês acreditam que tiveram a audácia de plagiar os planos da minha aeronave?! Mais da metade da minha tripulação é de não-humanos e eu já odiava esses puristas desgraçados. Mas essa foi demais! Isso não se faz!

ELES COPIARAM O MEU NAVIO!"

Lislah faz uma pausa dramática e balança seu punho no ar antes de continuar falando.

"Os puristas escondem as máquinas deles em hangares secretos durante o dia e os fazem voar a noite. Têm trazido mais tropas a cada semana! Logo Zakharov estará em apuros. Só que agora é pessoal! Eu estou aqui. O Mariposa está aqui. E vocês! Vamos contra-atacar. Fogo contra fogo. Esta é a primeira missão que tenho para oferecer:

Quero que sejam parte da minha tripulação, e vamos caçar juntos os três espectros pelos céus abençoados de nuvens escuras e infestados de estrelas.

Tenho aqui uma carta de corso, assinada pela própria rainha-imperatriz, que me dá o direito de matar, pilhar e destruir o que eu bem entender! Ouro é coisa do deus-sol, podem ficar com todo aquele que encontrarem. Só quero o sangue dos meus inimigos.

E então? Estão dentro?!"

Apesar de servir uma deusa que muitos consideram profana, Lislah não é maligna. Contudo, parte de sua tripulação é famigeradamente composta por esqueletos e outros mortos-vivos. Isto pode render conflitos com alguns personagens — algo que cabe aos jogadores interpretarem.

Os aventureiros podem descansar ou estocar suprimentos no quartel improvisado do exército.

Cena 3

O Mariposa

Ao anoitecer, o grupo é escoltado pelas tropas de Zakharov até uma clareira em meio a um bosque distante. Há uma imensa âncora no chão e uma corrente que vai até um borrão negro nos céus. Lislah diz para todos subirem na âncora e se segurarem nela. A âncora é então alçada e funciona como um elevador, que leva todos até o *Mariposa*.

Toda feita de ébano, e com velas escuras, o *Mariposa* é um navio voador iluminado apenas pela luz fosforescente de diversos marujos fantasmas, que atuam como lamparinas, voando pelo convés. Há também grumetes zumbis, marujos esqueletos, navegadores goblins, artilheiros anões e alguns clérigos qareens das trevas. A aeronave possui inúmeros canhões — afinal, a pólvora é uma das bênçãos de Tenebra! O *Mariposa* é encantado com magias que concedem invisibilidade parcial à aeronave, após o anoitecer. Além de coisas que podem

ser encontradas num navio de guerra comum, também abriga um santuário guarnecido de alguns clérigos da Deusa da Noite. Ele tem no convés uma equipe de esqueletos e goblins de prontidão para reparos de emergência. Isso fornece ao navio a habilidade cura acelerada e garante que esteja inteiro a cada novo combate, não importa o quanto tenha sido danificado.

Um teste de Guerra ou Intuição (CD 20) ativa o bom senso de qualquer herói e revela que este é o momento adequado para se preparar para um combate aéreo! Após mostrar o navio aos seus novos tripulantes, Lislah grita ordens e o *Mariposa* decola.

Cena 4

Caçada aos Espectros

Assim que o *Mariposa* decolar, role 1d6 para determinar qual Espectro encontrará primeiro: 1 a 2, Hidra Helicoide; 3 a 4 Diligência Dracocérbera; 5 a 6 Corvo de Krauser. Role novamente caso saia um espectro que já foi destruído.

Tanto o *Mariposa* quanto os Três Espectros Invisíveis são indetectáveis por meios comuns nos céus noturnos. Além de poderosos encantamentos de *Invisibilidade*, todos possuem templos devotados a divindades do Panteão que os protegem contra adivinhações. A única maneira de decifrar a localização exata de um deles é através de observação atenta — a passagem de uma sombra contra a lua cheia ou as estrelas, movimentação estranha dentro de uma nuvem, o rastro de pólvora ou magia no ar etc.

Perseguição Celeste — ND 15

O grupo e Lislah perseguem os Três Espectros Invisíveis, ocultos de formas mundanas e místicas.

Objetivo Encontrar um dos espectros.

Efeito A perseguição dura cinco rodadas. Para encontrar um dos navios inimigos, os personagens precisam acumular cinco sucessos na ação Olhos no Céu.

No final de cada rodada, cada personagem precisa fazer um teste de Fortitude (CD 20 +2 por teste anterior) para se manter estável diante das guinadas bruscas que o *Mariposa* faz em sua perseguição alucinante. Se falhar, fica enjoado e não pode agir na rodada seguinte.

Além disso, no final de cada rodada, o *Mariposa* é atingido por um disparo do espectro sendo perseguido. Os personagens sofrem 12d6 pontos de dano de eletricidade (se estiverem perseguindo a *Hidra Helicoide*), 6d12 pontos de dano de trevas (se estiverem perseguindo a *Diligência Dracocérbera*) ou 6d8+10 pontos de dano de impacto (se estiverem perseguindo o *Corvo de Krauser*). Um teste de Reflexos (CD 30) reduz o dano à metade.

Olhos no Céu (Percepção CD 30) Com olhar atento e espírito inquisitivo, o herói tenta encontrar o Espectro na escuridão da noite.

Recompor (Diplomacia ou Intimidação CD 20) O personagem incentiva (ou amedronta!) um companheiro enjoado devido às acrobacias da aeronave, removendo essa condição e permitindo que ele aja nesta rodada.

Prestar Ajuda O personagem usa uma perícia relevante para prestar ajuda na ação Olhos no Céu de um colega. Exemplos incluem: Conhecimento (para reconhecer as constelações e saber se algumas estrelas estão "faltando" porque na verdade estão encobertas por um dos Espectros), Guerra (para prever o posicionamento do navio inimigo), Investigação (para analisar criteriosamente o céu noturno), Misticismo (para detectar auras mágicas emitidas pelo Espectro), Sobrevivência (para saber se as nuvens foram afetadas pela passagem de um navio) etc.

Manobras Defensivas (Pilotagem CD 30) O personagem ajuda Lislah e a tripulação do *Mariposa* a manobrar a aeronave, fazendo com que ela não seja atingida por um disparo no final desta rodada.

Se o grupo acumular cinco sucessos na ação Olhos no Céu, revela em definitivo a posição do *Espectro* sendo perseguido, fazendo com que ele perca a sua habilidade Invisibilidade Noturna e possa ser atacado como uma criatura comum. O combate é uma nova cena (veja a seguir). O *Mariposa* conta como um aliado destruidor mestre.

Se os aventureiros não acumularem cinco sucessos em Olhos no Céu dentro de cinco rodadas, estão encrencados. Em vez de encontrarem um dos *Espectros*, foi um dos *Espectros* que os encontrou! A aeronave inimiga surge do nada e um combate começa; todos os heróis estão surpreendidos.

Este combate é um pouco mais abstrato. Explique isso aos jogadores e descreva-o de maneira épica! Quando um personagem causa dano, não necessariamente está apenas atingindo o casco do navio: ele pode ter saltado sobre o convés e liquidado vários marujos com sua espada, destruído um ponto estrutural conjurando uma *Bola de Fogo*, sobrepujado o capitão inimigo... E por aí vai! Seja criativo e explore os limites de suas descrições.

Um personagem pode abordar uma aeronave com um teste de Atletismo (CD 30). O aventureiro ocupa o mesmo espaço que o navio e não pode sofrer ataques a distância dele — mas ainda pode sofrer ataques corpo a corpo, representando as armas do navio, além de ataques da tripulação e do capitão da embarcação abordada! No início de cada um de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Acrobacia (CD 20) para não ser arremessado para fora do convés — sofrendo 40d6 pontos de dano pela queda! Personagens voadores não precisam fazer esse teste.

Cena 5A

A Hidra Helicoide

Esta máquina de desenho assimétrico, possui incontáveis braços mecânicos com hélices feitas de uma liga de adamante e mitral quase indestrutível. As hélices são encantadas com magias que abafam sons e ruídos e movidas por um reator central, alimentado por dezenas de elementais de eletricidade aprisionados em seu interior.

Criatura. Hidra Helicoide (p. 103).

Cena 5B

A Diligência Dracocérbera

Esta aeronave lembra menos um navio voador e mais uma esfera de metal repleta de canhões. Ela é mantida sempre em movimento, puxada por diversos cabos conectados a três dragões negros adultos que a carregam pelos céus — Tytonothrax, Echidonontallas e Chernyyluga. Os dragões são mantidos submissos por encantamentos e constantes injeções de drogas alquímicas. Em seu interior, a *Diligência* possui um templo dedicado a Arsenal, o Deus da Guerra.

Criatura. Diligência Dracocérbera (p. 102).

Cena 5C

O Corvo de Krauser

Dos Três Espectros Invisíveis, este galeão de guerra acoplado a um balão de ar quente é o que mais se assemelha a um navio voador convencional, pois foi o primeiro a ser fabricado. Mas isso não o torna menos temível! O casco do Corvo é armado com dezenas de canhões e protegido por blindagem de adamante, enquanto seu balão é protegido por um invólucro mágico. O navio é tripulado por soldados de elite, especialmente treinados. Em seu interior, possui um templo dedicado a um deus profano... Alguns dizem ser Aharadak, o Deus da Tormenta!

Criatura. Corvo de Krauser (p. 101).

Após derrotar um espectro, o grupo pode bater em retirada para descansar ou perseguir o próximo navio, numa nova cena com as mesmas especificações da Cena 4. No entanto, possuem apenas três noites para destruir os Três Espectros ou os puristas conseguem contra-atacar e destruir o *Mariposa*. Nesse caso, o grupo precisará de outro plano para salvar a cidade. Veja o quadro na página 94 para ideias!

Quando os Três Espectros Invisíveis forem expulsos dos céus de Zakharov, a maré da batalha começa a mudar.

Parte 2: Salto sobre Yuvalin

Sem a interferência dos Três Espectros, a situação agora se assemelha a um cerco convencional. Entrar em Yuvalin com magia não é uma opção: uma esfera de contenção arcana ao redor dos muros impede qualquer um que não pertença aos batalhões puristas de se teletransportar para a cidade-forja.

Lislah, porém, oferece uma alternativa audaciosa.

"Tenho um plano, mas ele requer coragem! Pretendo reunir os melhores soldados do acampamento e atacar Yuvalin pelo ar. Descerão durante a noite, saltando leves como plumas para dentro dos muros, usando magias de levitação. Quando os puristas se derem conta, será tarde demais. Vocês irão juntos, para saltar direto até a Fundição Central! Se conseguirmos tomá-la e desativar suas máquinas, as outras partes da cidade ficarão sem sua fonte de calor e serão obrigadas a se render. Mas há um problema..."

Nesse momento, Lislah coloca a mão sobre um medalhão com o símbolo profano da deusa que venera, pendurado em seu pescoço.

"Dizem que quem está em comando das tropas puristas é o pérfido Príncipe Conrad Kor Kovith. Ele é um traidor, que usou a benção de Tenebra para se aliar ao inimigo! As lendas narram que o antigo reino do príncipe foi varrido da história pelas tropas do Exército Com Uma Nação, mas Conrad, ao invés de buscar vingança, abraçou a cultura dos opressores e se tornou uma encarnação de todo seu militarismo e ódio. É um guerreiro morto-vivo e um dos campeões mais letais do torneio do Deus do Duelo. Se metade do que dizem sobre ele é verdade... Será um oponente formidável!"

Quando o grupo estiver pronto, embarca mais uma vez no *Mariposa*, para uma das manobras militares mais inusitadas da história recente de Arton!

Cena 1

Acertando o Alvo

O ataque com tropas aerotransportadas acontece durante a noite, se valendo da indetectabilidade do templo voador de Lislah.

As tropas são lideradas por capitães experientes do exército do Reinado e saltam sobre pontos estratégicos. O objetivo dos personagens é chegar até a Fundição Central, tomá-la e desativar seu maquinário. Embora o plano seja simples, o salto é complexo! Este é um pulo difícil sobre uma zona em conflito, com fortes ventos — mesmo magias como *Voo* não garantem uma aterrissagem perfeita!

Para determinar onde aterrissa, cada personagem faz um teste de salto e consulta a tabela abaixo. A perícia usada varia conforme o método de salto: Acrobacia ou Atletismo para alguém pulando com os paraquedas desengonçados fornecidos pelo exército de Zakharov; Cavalgar ou Pilotagem para alguém mergulhando com uma montaria ou veículo voador; Misticismo para alguém usando a magia *Voo* ou similar; Acrobacia ou Reflexos para alguém com deslocamento natural de voo. Heróis com deslocamento de voo recebem +5 no teste de salto.

Um personagem que use uma habilidade relevante ou tenha uma ideia criativa pode modificar seu teste de salto em +2 ou –2, à escolha dele. Por exemplo, se um arcanista lança *Queda Suave*, pode modificar seu teste em +2 ou –2. Permita que os jogadores façam seus testes de salto e então combinem quais melhorias farão (se puderem), de modo a decidir estrategicamente onde cada um cairá.

Teste de Salto	Local de pouso
19 ou menos	Cena 2 (e sofre 10d6 pontos de dano de impacto)
20-24	Cena 2
25-26	Cena 3 (e inicia surpreendido pelas baterias)
27	Cena 3
28-29	Cena 4
30-31	Cena 5
32-33	Cena 6
34-35	Cena 7
36-37	Cena 8
38-39	Cena 9
40-44	Cena 10
45 ou mais	Cena 11

Avançando pela Cidade

Após lidar com a cena determinada pelo teste de salto, cada personagem deve decidir o que fazer. Ele pode explorar outras cenas no mesmo distrito ou avançar para o próximo bairro.

Para não fazer cenas individuais muito longas, você pode pedir para todos rolarem Iniciativa e seguir a ordem, alternando entre cada personagem em sua própria cena.

Explorar o Distrito. Após resolver uma cena, o herói pode escolher uma das outras duas cenas do distrito em que se encontra (exceto cenas que já tenham sido resolvidas por outro personagem) ou avançar rumo à Fundição Central.

Avançar Rumo à Fundição Central. Quando entra em um novo distrito, o personagem deve fazer um teste de Percepção ou Sobrevivência (CD 30). Se passar, pode escolher uma das cenas do distrito como seu destino, contanto que ainda não tenha sido resolvida. Se falhar, se perde e o mestre pode escolher a cena que ele irá enfrentar.

Personagens na Mesma Cena. Caso um personagem explorando ou avançando chegue numa cena em andamento (onde já há um personagem), entra na cena com quaisquer outros personagens participantes, rolando seu teste de Iniciativa.

Sem Descanso. Yuvalin é um campo de batalha ativo e descansar entre as cenas não é uma opção. Por isso deixe claro para os jogadores que quanto mais os personagens explorarem a cidade, mais cansados e sem recursos chegarão à Fundição Central!

Cena 2

Distrito do Carvão: Muros Externos

Este distrito é o "anel" externo da cidade-forja. É o maior em tamanho, embora pouco populoso. Todos os portões dando acesso à cidade, incluindo o porto, foram tomados e bloqueados pelos puristas. Os sistemas de trilhos que dão acesso à forja central e facilitam o transporte interno foram destruídos. O grosso dos batalhões puristas está aqui, protegendo os muros externos para evitar sua reconquista.

O "salto" saiu tão errado que por pouco não resultou em aterrissar fora de Yuvalin! O campo de pouso também não é dos mais acolhedores... O personagem cai dentro da cidade, mas logo atrás dos muros, em um pátio onde soldados inimigos descansam.

Criaturas. Grupo de assalto de elite (p. 102).

Após vencer os puristas, é possível ativar mecanismos que abrem os portões externos. Isso permitirá ao exército de Zakharov entrar na cidade e começar a retomá-la. Mesmo resultados desastrosos oferecem chance para feitos heroicos!

Cena 3

Distrito do Carvão: Jardins-Estufa

Uma ousada operação agrícola, os jardins-estufa de Yuvalin aprisionam o calor do sistema de aquecimento central em seus vidros, permitindo o cultivo de hortas e pomares mesmo em pleno inverno.

Quatro baterias de artilharia posicionadas ao redor das estufas atacam qualquer alvo invadindo o perímetro, mas não disparam nas estufas para não danificá-las. O personagem deve escolher entre enfrentar as baterias ou entrar nas estufas.

As estufas são sufocantes! Um personagem que entre nelas deve fazer um teste de Fortitude contra o calor (CD 25); se falhar, fica fatigado por um dia. Um herói com redução de fogo é imune a esse efeito. Um golem de ferro faz a manutenção das estufas e ataca invasores assim que os detecta.

Criaturas. Bateria de artilharia x4 (p. 100) ou golem de ferro (*Tormenta20*, p. 288).

Cena 4

Distrito do Carvão: Bairro Boêmio

As diversas tavernas, estalagens e outros tipos de estabelecimentos do bairro estão todos abandonados. Em suas andanças, o personagem encontra um oficial purista e dois clérigos da pureza divina interrogando pessoas em uma praça.

Criaturas. Capitão-baluarte e capelães de guerra x2 (*Tormenta20*, p. 295).

Não há nenhum não humano no bairro. Caso os cidadãos sejam interrogados sobre isso, revelam que os não humanos foram levados para a Fundição Central pelos soldados da Supremacia.

Cena 5

Distrito da Bigorna: Oficina Beluhga

Repleto de lojas de itens forjados em metais raros, este bairro se encontra bastante danificado, repleto de barricadas, e com boa parte de seus arsenais saqueados pelos batalhões da Supremacia ou por membros da resistência da cidade tentando desesperadamente impedir o invasor.

O aventureiro logo avista a Oficina Beluhga. O local foi destruído por uma explosão e não há sinal de Penellope. Personagens que vasculhem os escombros podem fazer um teste de Investigação (CD 25). Se passarem, encontram um cofre fechado (RD 10, PV 50, Ladinagem CD 25). Ele contém algumas das melhores armas que Penellope já projetou: role quatro armas de gelo eterno com dois encantos cada.

Cena 6

Distrito da Bigorna: Taverna Fim do Mundo

A *Fim do Mundo* é uma pocilga que servia de fachada para as operações de um cartel de goblins inventores.

A taverna está bloqueada por barricadas e parece ser um bastião da resistência. Para entrar nela é preciso passar pelas portas (RD 5, PV 30). No entanto, dentro da taverna há somente duas coisas. Uma mensagem pichada na parede, que diz "ESPERAMOS QUE GOSTE DO PRESENTE, LIXO PURISTA! ASS: OS GOBLINS" e, claro, pólvora. Muita pólvora! Um mecanismo é armado quando alguém adentra o local, ativando a armadilha que os goblins deixaram.

Pólvora Goblin Criaturas em alcance médio sofrem 20d6 de dano de fogo; Reflexos CD 30 reduz para 10d6 pontos de dano de fogo; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 8.

Atacar a barricada com fogo faz tudo explodir subitamente e não permite nenhum tipo de teste para evitar o dano.

Cena 7

Distrito da Bigorna: Minérios Maravilhosos

Esta é a oficina de Ezequias Heldret. Um personagem que chegar aqui deve fazer um teste de Percepção (CD 20) para perceber uma dupla de cavaleiros do Leopardo Negro que está revirando a oficina atrás de alguma coisa.

Criaturas. Cavaleiros do leopardo negro x2 (*Tormenta20*, p. 295).

Um teste de Investigação (CD 20) revela um compartimento secreto na antiga mesa de trabalho de Ezequias. Dentro, há 1d4 poções (*Tormenta20*, p. 341) e um caderno de anotações.

O caderno possui planos para a construção de uma espécie de máquina, mas seus cálculos e anotações são escritos numa língua incompreensível e indecifrável por meios mundanos e mágicos. Penetrar os mistérios das anotações de Ezequias requer pelo menos alguns dias de dedicação (veja na Parte 3). Caso nenhum personagem encontre o caderno, ele será entregue ao grupo por Lislah Céu Negro.

Cena 8

Distrito da Forja: Parque Normandia

O parque-estufa com vastas áreas verdejantes e plantas tropicais agora definha em meio à neve e ao frio, após ter sua redoma estilhaçada em vários pontos. Outros setores do parque, em contraste, estão tomados pelas chamas, fomentadas por um grupo de ber'baram. As criaturas, antes essenciais na manutenção da estufa, estão entediadas e dispostas a resolver esse tédio "brincando" com os aventureiros.

Para atravessar o Parque Normandia, o personagem deve fazer um teste de Furtividade (CD 28). Se falhar, é percebido e atacado por uma manada de ber'baram! Se passar, escapa das criaturas elementais... Exceto por uma que está parada exatamente na saída do parque e precisa ser enfrentada.

Criatura. Manada de ber'baram ou ber'baram (p. 101).

Cena 9

Distrito da Forja: Sede da Guilda

O maior prédio do distrito foi tomado como quartel pelos batalhões puristas, mas encontra-se com parte da sua estrutura comprometida. O motivo foi um ataque realizado pela resistência, que preferiu ver o prédio em escombros ao invés de tomado pelo inimigo. Um grupo de golens está trabalhando nos reparos. Eles atacam assim que o perímetro é invadido.

Criaturas. Golens de reconhecimento x3 (p. 102).

Cena 10

Distrito da Forja: Kanpeki

O prédio com telhados em camadas que abriga a oficina está em chamas, que furiosamente consomem seu interior de palha trançada. Na rua em frente, um espadachim solitário luta sozinho contra um destacamento purista!

Criaturas. Grupo de assalto de elite (p. 102).

Aliados. Mestre Muramune é um parceiro combatente e guardião mestre.

No final do combate, o guerreiro se apresenta como o renomado ferreiro Hatori Muramune! Mestre Muramune explica que os puristas capturaram seu assistente Goro Okazaki durante o cerco à sua oficina e o levaram até a Fundição Central para confeccionar "armas diabólicas".

Muramune está muito cansado e ferido para continuar lutando, mas entrega ao personagem que jurar resgatar Goro sua mítica espada *Hariken*, uma *katana de mitral formidável e veloz*.

Cena 11

Portões da Fundição

Quando os personagens chegam à Fundição Central encontram uma situação de cerco: um batalhão guarnecido por artilharias guarda cada uma das enormes portas de metal que dão acesso ao prédio.

Se os personagens chegaram diretamente dos céus, terão surpreendido as tropas puristas.

Criaturas. Bateria de artilharia x2 (p. 100), grupo de assalto de elite (p. 102).

Cena 12

Caminhada pelo Inferno

Após arrombar as portas para o interior da Fundição, vocês percebem que soldados rasos debandam ante a sua chegada e não humanos escravizados para operar as fornalhas começam a se rebelar! Uma sirene é ativada e toda a estrutura começa a ser evacuada.

Os heróis precisam chegar à fornalha central, para desativar o aquecimento e o dispositivo de interferência mágica dos puristas. Porém, logo que começam a avançar, algo acontece.

Uma gargalhada demoníaca ecoa pela estrutura colossal, se sobrepondo até mesmo ao som ensurdecedor da sirene de evacuação. Alguns instantes depois, vocês começam a suar e sentem os olhos arderem, notando uma rápida subida da temperatura. Soldados puristas em debandada tossem e desmaiam de calor. A temperatura sobe ainda mais, se tornando escaldante e começando a queimar sua pele. De repente, comportas de aço começam a trancar toda a fundição.

A voz da gargalhada começa um discurso:

"Minha mente não consegue compreender porque pequenos passarinhos saltitantes entraram de tão bom grado nesta gaiola. Por que desceram do céu ao inferno? Teriam se apaixonado por mim, o Príncipe? Sou tão puro, o mais puro de todos! Purguei minha própria carne nas chamas. Agora cantem, passarinhos. Cantem pela débil Kor Kovith e pela esplendorosa Supremacia. Cantem seus gritos de dor! O príncipe irá dançar a música de vocês."

Os personagens estão sendo atormentados pela voz do Príncipe Conrad Kor Kovith, Lorde General dos batalhões puristas em Yuvalin e um morto-vivo. Todos ficam abalados pela cena (Von CD 25 anula).

Para chegar à Fornalha Central em meio à destruição e ao calor infernal, os personagens precisam passar em um teste estendido aberto (CD 25 +2 por teste realizado, 5 sucessos exigidos). A cada falha, sofrem 3d6 pontos de dano de fogo. Em caso de falha total, se perdem, são emboscados por um grupo de assalto de elite e precisam começar de novo.

O barulho da sirene de emergência conta como condição ruim para lançar magias. É possível encontrar a sirene e desativá-la com um teste de Ofício (engenhoqueiro) ou Investigação (CD 30) no lugar de um dos testes do teste estendido.

Uma vez que os personagens cheguem à fornalha central, deparam-se com uma cena dantesca.

Cena 13

O Príncipe do Submundo

Ao redor das escadarias metálicas cercando a fornalha central e sua chaminé negra, vocês veem diversos prisioneiros acorrentados! Eles ainda estão vivos, mas parecem ter desmaiado devido ao calor intenso. Os cabelos e a pele de alguns deles estão chamuscados. Logo um cheiro doentio de carne queimada começa a empestear o ar! É preciso agir logo, ou eles morrerão em meio ao inferno que se transformou o Coração da Forja.

Os personagens reconhecerão os não humanos — Penellope Pendragon, a anã "ferreira a frio"; Goro Okazaki, o aprendiz de Mestre Muramune; Artemis, a moreau da raposa joalheira; Galix, o criminoso goblin que se autointitulava "o príncipe da pólvora". Antes que possam fazer qualquer coisa, os personagens são atacados pelo líder do exército invasor!

A figura imponente de um guerreiro numa armadura branca e impecável surge do nada, como se materializado da fumaça. Pelo elmo entreaberto, vocês veem suas feições esqueléticas, bem como duas chamas vermelhas espectrais, queimando com ódio infinito, nas órbitas vazias onde deveriam haver olhos. Ele empunha uma espada flamejante e investe contra vocês com graça e leveza sobrenaturais. Ao atacar, seu corpo desaparece brevemente, ressurgindo em outro ponto de forma quase instantânea.

Criatura. Príncipe Conrad Kor Kovith (p. 103).

No início de cada rodada, todos os personagens sofrem 2d6 pontos de dano de fogo pelo calor. Os jogadores também devem rolar pelos quatro prisioneiros — se qualquer um deles sofrer 20 pontos de dano, morrerá! O Príncipe Kor Kovith, por outro lado, *recupera vida* com esse dano, algo que fica evidente aos personagens.

Missões Adicionais

Um cerco a uma cidade como Yuvalin pode render diversas histórias. Se você quiser expandir este momento da campanha, use as miniaventuras a seguir.

Resgate. Os personagens precisam entrar na cidade ocupada para resgatar uma ou mais pessoas capturadas pelos puristas. Um nobre de Yuvalin? Um general do Exército do Reinado? Talvez a própria Lislah tenha sido presa, e o grupo precise salvá-la para poder usar o *Mariposa*! Uma sequência de furtividade, seguida por bastante ação na cena do resgate em si, encerrando com uma fuga épica, na qual os heróis precisam fazer mais do que só matar puristas — precisam proteger a pessoa resgatada!

Espionagem. Similar à missão de resgate, mas aqui o objetivo é se infiltrar numa base purista dentro de Yuvalin para roubar planos de defesa... E sair de lá com vida! Os planos podem mostrar a localização e turnos das sentinelas nos muros, quantidade de armamentos e suprimentos ou qualquer outra informação útil para as forças do Reinado expulsarem os invasores.

Diplomacia. Nem todas as missões precisam envolver à cidade sitiada diretamente. Nesta, o grupo precisa conseguir aliados em outros reinos. Claro, muitos nobres podem hesitar em entrar em um conflito aberto contra a Supremacia — ou, pior ainda, podem secretamente ser simpatizantes da causa purista... Além de diplomacia em si, pode haver intriga e até tentativas de envenenamento ou assassinato durante os debates e bailes da corte.

Sabotagem. Mais uma missão em que os personagens precisam se infiltrar na cidade ocupada. Porém, aqui o objetivo é desabilitar algo importante para os puristas. Talvez os puristas possuam um canhão antiaéreo que precisa ser destruído antes que o *Mariposa* possa sobrevoar à cidade?

Na vida real, alguns cercos levavam *anos!* Se quiser aumentar o escopo da campanha como um todo, faça com que a situação entre em impasse e progrida lentamente. Enquanto isso, o grupo pode se envolver em outras aventuras — incluindo algumas não relacionadas à batalha em Yuvalin!

Os reféns podem ser libertados com um teste de Ladinagem (CD 25) ou destruindo a corrente que os prende (RD 10, PV 50). Cada NPC libertado e que receba pelo menos 20 PV de cura se torna um parceiro durante esta cena.

Penellope. Parceira guardiã veterana.

Goro Okazaki. Parceiro combatente veterano.

Artemis. Parceira médica veterana.

Galix. Parceiro destruidor veterano.

É possível desativar o mecanismo central da fornalha — que também alimenta o campo de interferência mágica ao redor de Yuvalin. Isso diminui a temperatura da Forja Central, o que encerra o dano de fogo por rodada — e, consequentemente, a recuperação de vida do Príncipe Kor Kovith. Desativar a fornalha exige uma ação completa e passar em um teste de Ofício (engenhoqueiro) ou Ladinagem contra CD 30. Também é possível destruir o mecanismo com força bruta, mas isso é mais difícil — o maquinário possui RD 10 e PV 100.

Cena 14

Balde de Água Fria

Com a derrota dos Espectros e de seu líder, o exército inimigo está em clara desvantagem. A Forja Central não está mais sob seu domínio e sua linha de suprimentos foi cortada.

Os ânimos começam a esfriar entre os batalhões puristas. Máquinas bombeando água no interior da cidade congelam, armas de fogo emperram e, com o exército de Zakharov pressionando o cerco, os puristas se veem presos numa cidade desativada — sem suprimentos ou reforços, enquanto lutam contra os nativos acostumados às intempéries do clima gelado e abastecidos por recursos trazidos pelo navio voador de Lislah. A retomada da cidade-forja parece agora uma questão de tempo. Apesar disso, as últimas trincheiras puristas em Yuvalin não aceitam as propostas de rendição e parecem dispostas a lutar até o fim...

E fica pior — Ezequias Heldret não foi encontrado. Testemunhas viram sua oficina ser atacada por soldados puristas no início do cerco, mas o corpo dele não está em lugar algum, indicando que deve ter sido levado como prisioneiro.

Apesar da vitória na Fundição Central, o cerco ainda levará alguns dias. Se você quiser, os personagens podem participar de escaramuças ou pequenas missões (veja o quadro ao lado). Caso contrário, os heróis simplesmente descansam por alguns dias, encerrando esta Parte da aventura.

PARTE 3: A.R.Q.U.E.M.I.S.

CENA 1

O CADERNO DE EZEQUIAS

Alguns dias após a batalha na Fundição Central, os personagens são abordados por um dos marujos mortos-vivos de Lislah. Isso pode ocorrer enquanto o grupo descansa em um dos postos avançados do exército ou mesmo durante uma escaramuça contra soldados puristas! Seja como for, o esqueleto traz uma mensagem urgente: a sacerdotisa da Noite convoca o grupo para uma reunião de emergência a bordo do *Mariposa*!

Uma vez lá, a capitã-clériga não demora a explicar a situação aos personagens:

"Eles não vão se render! Não vão! Estavam esperando por algo.... eu sabia! Há uma máquina bélica da Supremacia vindo para cá. Não é uma aeronave... está vindo por terra. Eu já tinha ouvido falar dos colossos de guerra dos puristas, mas este é quase do tamanho do antigo gigante de Arsenal... E é altamente instável. Vi o rastro de destruição enquanto sobrevoava com meu navio. Quase fomos abatidos por um disparo daquela coisa! Devem estar loucos para ter ativado aquele troço... É uma última manobra desesperada!"

Após dar a notícia, se nenhum dos personagens encontrou o caderno de anotações de Ezequias Heldret ao explorar Yuvalin, Lislah o retira de dentro dos seus robes negros:

"Felizmente, isto chegou às minhas mãos! A minha deusa me mostrou o que é em um sonho. Pertence a Ezequias... Sim, Ezequias Heldret. O inventor. Eu conheço ele. A gente costumava sair junto em noites de lua nova... Mas isso não vem ao caso! São planos da tal máquina de guerra! Fontes internas confirmam que Ezequias foi levado daqui e transportado até ela, algum tempo atrás, a bordo de um dos Três Espectros. Não sei como ele conseguiu fazer essas anotações. Não sei nem se ele está vivo! Mas agora nada disso importa. O que importa é que se ele deixou esse caderno, foi por algum motivo. Essas anotações devem conter uma forma de vencer o colosso... mas não consegui decifrar essa língua maluca que ele escreveu! E olha que eu falo goblinoide! Nem com magia foi possível. Mas ainda temos alguns dias. Tomem! Talvez vocês tenham mais sorte do que eu..."

CENA 2

O CÓDIGO LEFEU

O caderno de anotações de Ezequias oferece planos detalhados de uma máquina apelidada pelos puristas como ARQUEMIS-B. O ARQUEMIS-A teria sido um protótipo que explodiu em fase de teste. Pelos esquemas e diagramas, é possível entender que a máquina foi criada a partir do esqueleto de um gigante reanimado, banhada em adamante líquido e atrelada com novos equipamentos de ponta, como dois braços biônicos adicionais e um potente canhão que dispara rajadas arcanas.

O restante do caderno de anotações, porém, parece seguir uma língua quase indecifrável, impermeável até a magias de adivinhação. Estranhamente, porém, quanto mais tempo os personagens passam tentando encontrar pistas no livro, mais parecem compreendê-lo... Como se fosse algo intuitivo.

Isto acontece porque Ezequias é um lefou, com origem ligada à Tormenta. O inventor usou um código que ele mesmo criou para registrar as fraquezas estruturais que descobriu no projeto da Supremacia. O código foi concebido a partir de uma tentativa de emular e transcrever a linguagem telepática dos lefeu, que não conhecem a língua escrita. O código, porém, é bastante perigoso e pode enlouquecer qualquer leitor além do próprio Ezequias, pois se infiltra na mente de quem lê!

O CÓDIGO LEFEU — ND 16

OBJETIVO Estudar as anotações de Ezequias Heldret para descobrir as capacidades e fraquezas da máquina de guerra ARQUEMIS-B.

EFEITO O grupo tem três dias para estudar. No início de cada dia, cada personagem pode fazer uma das ações abaixo, ou prestar ajuda à um colega que esteja fazendo um dos testes.

No final de cada dia, cada personagem que tiver feito uma das ações abaixo deve fazer um teste de Vontade (CD 30 +2 por teste já realizado) para se manter são. Uma falha deixa o personagem frustrado. Duas falhas o deixam alquebrado. Três falhas fazem o personagem perder permanentemente 1 ponto de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, escolhido aleatoriamente.

BRECHA NA ARMADURA (OFÍCIO [ARMEIRO] CD 35) Um armeiro treinado consegue perceber uma fraqueza estrutural após se debruçar muito tempo sobre as imagens, os cálculos

e parte do texto — que agora começa a fazer sentido — e mapeia todos os pontos do ARQUEMIS que não são protegidos por sua blindagem externa.

É Grande, mas não É Dois (Iniciativa CD 35) Observando as imagens do colosso por todo o caderno, algo óbvio e que pode ser um bom ponto de partida para vencê-lo, salta aos olhos de um personagem ágil: a máquina é tão grande que não pode se mover rapidamente e seus ataques corpo a corpo, embora devastadores, são lentos.

Explosão de Raiva (Luta CD 35) Frustrado por não entender nada, por mais que se esforce para ler, ou simplesmente se sentindo inútil por não poder ajudar seus amigos, o personagem tem uma súbita explosão de fúria e começa a chutar e destruir todo tipo objeto ao seu redor. Se passar, ao fim do surto, percebe que sua mente foi manipulada de alguma forma e compreende melhor a conexão entre os pensamentos dos lefeu.

Fogo de Suporte (Pontaria CD 35) Qualquer um familiarizado o bastante com ataques à distância tem a capacidade de perceber que este tipo de ataque pode ser o ideal contra o colosso — desde que haja poder de fogo o bastante para isso!

Fonte de Mana (Misticismo CD 35) As plantas e esquemas de construção do colosso revelam que poucas armas e itens mágicos foram usados em sua fabricação, o que demonstra, aos olhos de um mago treinado, a contradição evidente. Uma máquina de tais proporções necessitaria de uma quantidade absurda de mana para sequer ser capaz de se mover. Essa energia deve estar vindo... de algum lugar!

Referências Religiosas (Religião CD 35) Algumas inscrições no caderno de Ezequias e em outros tratados do lefou, são reconhecidas como símbolos religiosos, ou estudos dos mesmos. O personagem percebe que os símbolos são dedicados à um deus maior e, não pertencendo a nenhum outro deus, isso significa que Ezequias andou investigando sobre o deus da Tormenta.

Cada sucesso revela um trecho do caderno, fornecendo um tipo de vantagem sobre o mesmo durante o combate que se seguirá. Veja a seguir os trechos revelados e suas respectivas vantagens.

Brecha na Armadura

"Foi feito a partir do esqueleto de um gigante e revestido em minério líquido... a blindagem, portanto, não cobre a estrutura uniformemente..."

Sabendo disso, os personagens passam a ignorar a redução de dano do ARQUEMIS-B (mas não a do reator).

É Grande Mas Não É Dois

"A máquina é limitada por seu tamanho... Possui dificuldade para atingir alvos pequenos e móveis."

Cientes da limitação de velocidade do ARQUEMIS-B, os personagens recebem +10 na Defesa contra ataques corpo a corpo do colosso.

Explosão de Raiva

"Há relatos de que tripulação do ARQUEMIS parece perfeitamente treinada para tripulá-lo e jamais comete erros. Mas os outros soldados parecem não gostar deles, dizem que seu comportamento não parece humano, que escutam vozes em suas mentes... Talvez suas mentes estejam sendo controladas remotamente ou... por algo dentro do próprio ARQUEMIS-B?"

Com essa informação, magos do Exército do Reinado podem usar magias para confundir a tripulação do ARQUEMIS-B, desorientando-os durante o combate. O colosso perde sua habilidade Cura Acelerada.

Fogo de Suporte

"Sendo uma máquina lenta, uma bateria de artilharia potente o bastante poderia danificar o ARQUEMIS-B sem que ele consiga reagir a tempo. Talvez seja difícil juntar tamanho poder de fogo, mas alguns pontos poderiam ser visados, como suas torres de artilharia..."

Se Lislah Céu Negro estiver presente com o *Mariposa* na batalha contra o ARQUEMIS-B, ela poderá disparar os canhões de sua aeronave para desabilitar as torres de artilharia do colosso. No final da segunda rodada e a cada duas rodadas subsequentes, o ARQUEMIS-B perde um dos efeitos da habilidade Torres de Artilharia (role 1d4), até perder todos no final da oitava rodada.

Fonte de Mana

"Há um reator interno... e ele é muito potente. Os puristas não tiveram tempo de reunir artefatos mágicos tão rápido para criar este protótipo... A única alternativa é estarem usando outra fonte de energia... e tenho uma hipótese de qual seria..."

Sabendo disso, ao lutar contra o reator do ARQUEMIS-B, os personagens estão mais preparados para a presença da Tormenta e recebem de +5 em seus testes de Fortitude contra a habilidade Campo de Distorção.

Referências Religiosas

"...um tripulante do colosso veio até a oficina para me dar instruções. Ele veio fardado e reconheci o símbolo em seu braço. Era um símbolo sagrado, mas de nenhum deus artoniano."

Advertidos da presença de sacerdotes de Aharadak, os personagens estão mais preparados para ameaças que envolvam a Tormenta. Ao lutar contra o reator do ARQUEMIS-B, recebem +5 em testes de Misticismo e Vontade para não ter suas magias anuladas pela habilidade Campo de Anulação.

Cena 3

Odeio o cheiro de tormenta pela manhã

Na manhã do quarto dia, vocês já avistam uma coluna de fumaça rubra no horizonte. Animais selvagens fogem da região, e ouvidos atentos conseguem perceber passadas ritmadas ao longe. O ARQUEMIS-B logo estará próximo o bastante para disparar contra as muralhas de Yuvalin.

Embora os personagens possam querer usar os muros como forma de defesa, Lislah Céu Negro tentará dissuadi-los da ideia. A máquina é muito poderosa para ser detida por defesas convencionais — além disso, as ondas de choque da batalha arrasariam a cidade e matariam incontáveis inocentes.

A capitã quer partir para campo aberto e bombardear o ARQUEMIS-B, enquanto o exército de Zakharov mantém o controle da cidade e evacua os civis. Porém, Lislah não tem como vencer o colosso sozinha e o seu ato heroico será em vão se o grupo não ajudá-la.

Como os personagens fazem para se aproximar do alvo — se vão junto no navio de Lislah ou se eles se aproximam por terra —, e os preparativos que fazem depende do grupo. Enquanto mestre, não coloque as coisas no trilho, mas deixe os jogadores traçarem sua própria estratégia. Na verdade, use os NPCs para alertá-los de que este será um encontro desafiador e que eles precisam de um plano contra um oponente capaz de causar bastante dano a cada rodada de combate.

Independentemente de partirem para lutar contra o ARQUEMIS-B fora de Yuvalin ou de decidir esperá-lo, em algum momento, finalmente se deparam com o colosso de guerra.

Cena 4

A batalha contra o ARQUEMIS-B

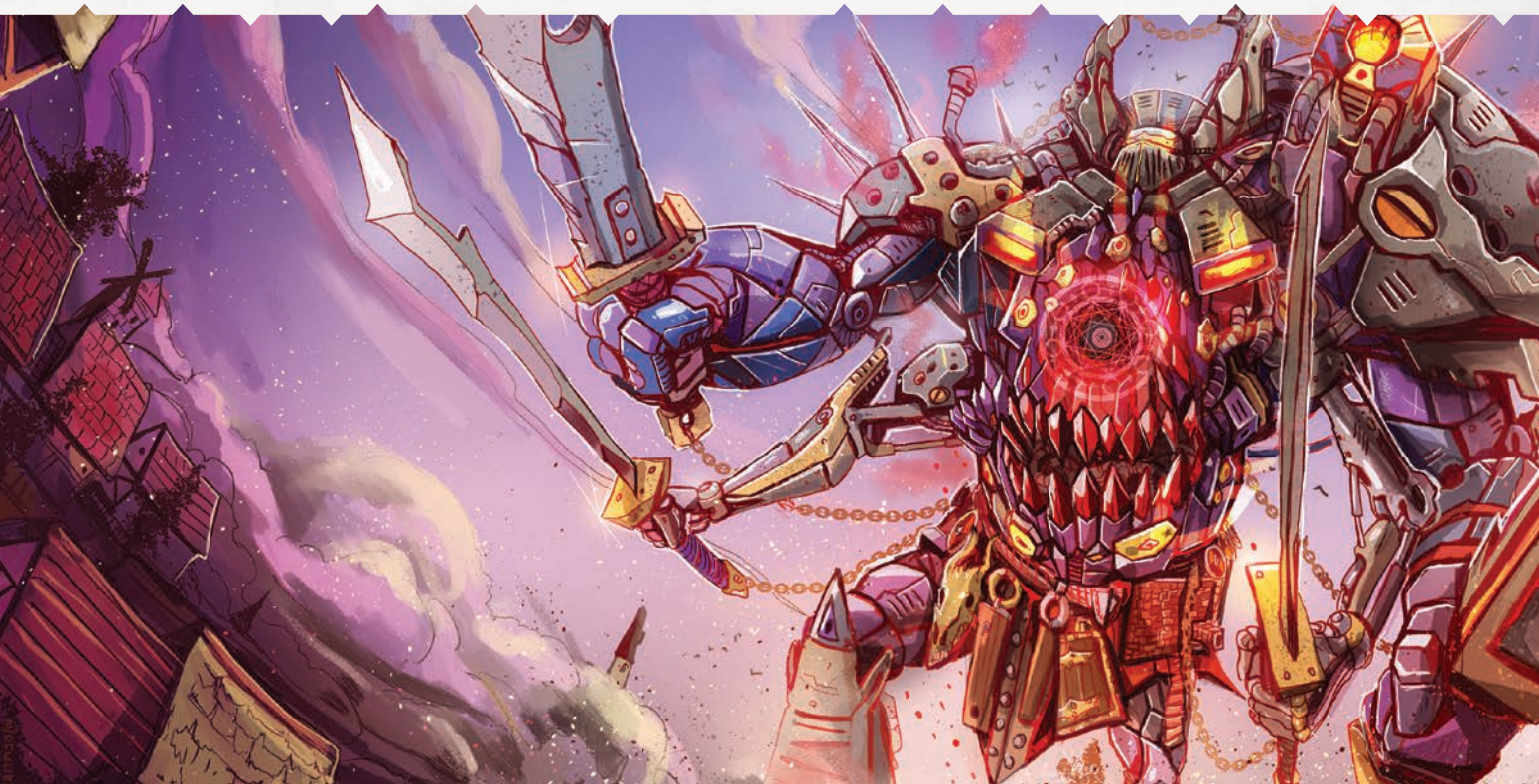
Causando um pequeno terremoto com cada passo, uma sombra cobre o horizonte... E vocês finalmente avistam uma das armas mais horripilantes da Supremacia Purista.

O ARQUEMIS-B é assustador e imponente. É uma máquina de guerra de proporções titânicas feita com o esqueleto de um gigante revestido de adamante, que sustenta a estrutura bizarra. Dois potentes braços extras forjados com o mesmo material se projetam para fora do torso — seus quatro braços empunham espadas com um tamanho que rivaliza com o de torres de castelo. Acoplados aos ombros, canhões se movem lentamente, procurando alvos. Colunas de fumaça vermelha exalam do corpo do monstro metálico por centenas de tubos de exaustão enquanto ele avança, deixando para trás rios de metal líquido, que escorrem de frestas em sua blindagem externa. Com um estalo a máquina para e energia mística começa a fluir de dentro de seu canhão.

Não há qualquer ordem ou exigência de rendição vindo do monstro. Nada. O colosso simplesmente começa a aniquilar tudo o que se move ao seu redor.

Criatura. ARQUEMIS-B (p. 100).

Se os personagens estiverem com Lislah, a capitã atacará o colosso com os canhões de seu navio. Os disparos não conseguem danificar o construto, mas pelo menos servem como distração — considere que o ARQUEMIS-B está sempre flanqueado. Esse apoio é mais efetivo se os personagens passaram na ação Fogo de Suporte na cena anterior.



Se for reduzido a 0 PV, o ARQUEMIS-B desaba, esmagando tudo ao redor. Qualquer personagem em alcance curto sofre 10d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 25 reduz à metade). Graças aos inventores e arcanistas fazendo reparos no colosso (sua habilidade Cura Acelerada), ele pode se erguer novamente.

Se for reduzido a 0 PV em uma rodada na qual sua tripulação esteja desabilitada, uma sirene começa a soar. Na rodada seguinte, a tripulação da máquina de guerra começa a correr em desespero, enquanto uma esfera incandescente de pura energia rubra se projeta do centro da máquina. Na rodada seguinte, a esfera se expande e explode. A explosão deixa um cogumelo de fumaça rubra que pode ser enxergado de diversos pontos do Reinado! Veja as habilidades Tripulação de Elite e Fissão do Reator, na ficha do ARQUEMIS-B, para mais detalhes.

Cena 5

O Reator da Tormenta

No epicentro da destruição, algo surge, flutuando e pulsando em meio ao céu. Uma mistura de máquina e ser vivo.

O que vocês veem parece uma esfera de carne e adamante retorcido, levitando metros acima da devastação. Ela se contorce exibindo uma bocarra cheia de dentes de aço-rubi e uma língua feita de tubos e cabos. Ao mesmo tempo, pequenos tentáculos orgânicos com olhos na ponta começam a crescer da estrutura e observam a existência ao seu redor com um misto de curiosidade e ódio.

Um grande olho central se abre no centro da esfera carnosa. Mas não é um olho. É na verdade um portal. De dentro dele, sangue começa a jorrar. Através de sua pupila — uma janela para outra dimensão — é possível ver uma paisagem vermelha e coisas disformes se agitando em meio a uma geografia impossível.

O grupo está diante do reator do ARQUEMIS-B — um portal para uma área de Tormenta e a fonte de energia que alimentava o colosso. A visão do reator, agora livre do invólucro metálico que o continha, é capaz de enlouquecer mesmo aventureiros experientes!

Criatura. Reator da Tormenta (p. 103).

Na primeira rodada do combate, todos os personagens devem fazer um teste de Vontade (CD 25). Uma falha deixa o personagem abalado pela cena. Uma falha por 5 ou mais deixa o personagem apavorado por 1d4 rodadas e abalado pela cena.

Mas nem tudo é desespero. No início da terceira rodada do combate contra o reator, os personagens recebem o auxílio de um aliado inesperado.

Um orbe de metal cai do céu e aterrissa com grande impacto, criando uma cratera. Uma comporta se abre na esfera e um homem deixa seu interior. Está vestido com uma armadura feita de material rubro e quitinoso, lembrando o exoesqueleto de um inseto, fundido a partes mecânicas. A armadura começa a se desmontar a cada passo que ele dá. O homem, enfim, retira seu elmo, revelando-se como professor Ezequias Heldret!

Após soltar um profundo suspiro, ele aponta para vocês: "Vocês estão com uma expressão horrível."

Depois disso, o inventor se vira com naturalidade enquanto, com as mãos na cintura, observa o reator da Tormenta.

"Os puristas queriam que eu os ajudasse com esse projeto. Mas são amadores! Não entendem nada de biomecânica ou de física interdimensional. Não se preocupem, este arremedo de geringonça tem mais furos que um queijo ghondrianni..."

Ezequias retira de dentro de seus robes uma pequena haste de metal com uma lamparina na ponta. O dispositivo brilha com luz verde fosforescente e emite um zumbido agudo.

Durante o combate contra o reator da Tormenta, Ezequias usa esse dispositivo para mitigar os efeitos do Campo de Distorção do reator — a CD para resistir aos efeitos da habilidade baixa para 25.

"Bem, isso vai ajudar um pouco! Agora, é o seguinte: o portal dos puristas para a Tormenta é artificial. Ele é muito mais fraco do outro lado. Estive lá antes. Os lefeu não atacam os puristas por algum motivo. Talvez tenha sido algum tipo de pacto! Mas não importa. O que importa é o seguinte — um de vocês precisa subir ou voar até aquela coisa e plantar três destas bombas alquímicas do outro lado. Só jogar lá dentro não vai adiantar, temos que atingir a estrutura do portal nas bases."

Ezequias arremessa para o personagem mais próximo um saco contendo três bombas alquímicas com um dispositivo que lembra um relógio. Entrar pelo "olho" do reator da Tormenta exige uma ação completa e um teste de Atletismo (CD 25) para escalar a criatura, então outra ação completa e um teste de Acrobacia (CD 25) para saltar pelo buraco. Falhar em qualquer teste faz o personagem cair, sofrer 2d6 pontos de dano de impacto pela queda e ter que reiniciar a escalada. Personagens com deslocamento de voo precisam apenas fazer o teste de Acrobacia para voar pelo buraco.

O portal leva o personagem a uma área de Tormenta. Pelo contato com a realidade alienígena, qualquer criatura que não seja um lefou precisa fazer um teste de Vontade (CD 25). Se passar, fica frustrada pelo resto do dia. Se falhar, fica alquebrada e esmorecida pelo resto do dia.

Do lado da área de Tormenta, o portal é uma estrutura rudimentar, improvisada com um aparato metálico, engrenagens e geradores de energia arcana. Ele é guardado por diversos lefeu, mas as criaturas parecem simplesmente ignorar qualquer invasor.

A verdade é que os demônios são incapazes de diferenciar os personagens de soldados ou magos puristas. Se não forem atacados ou ameaçados de alguma forma, permanecem inertes. Porém, se forem perturbadas, se defendem com ferocidade — veja as estatísticas de um ezzayn na página 125.

Plantar e armar cada bomba na base do portal exige uma ação completa e um teste de Ladinagem ou Ofício (alquimia ou outro coerente, de acordo com o mestre) (CD 25). Uma falha significa que o personagem não conseguiu preparar o explosivo, mas pode tentar de novo gastando outra ação. Porém, uma falha por 5 ou mais faz com que a bomba exploda, causando 12d6 pontos de dano de impacto em alcance curto. É preciso armar pelo menos duas bombas para destruir o portal. As bombas explodem duas rodadas após o último teste.

A estrutura do portal pode ser destruída com ataques poderosos o bastante (RD 10, 50 PV). No entanto, só pode ser danificada por ataques ou magias conjuradas dentro da área de Tormenta. Assim, embora destruí-la dessa maneira seja uma opção, também é um sacrifício óbvio, uma vez que o personagem ficará preso na realidade aberrante...

Caso os personagens não consigam destruir o portal (seja com o plano de Ezequias, de usar as bombas, seja se sacrificando), ainda podem derrotar o reator da Tormenta em Arton com métodos convencionais, reduzindo seus PV a zero. Algo difícil — mas, para heróis poderosos, não impossível.

EPÍLOGO

Fugir do reator pode ser uma estratégia para a sobrevivência do grupo, mas cobra seu preço — a transformação de Yuvalin e dos arredores numa pequena área de Tormenta, povoada por abominações. As aventuras dos personagens continuam, porém é provável que este seja o fim da *Jornada Heroica!*

Se os personagens destruírem o reator e impedirem os puristas, são ovacionados pela população de Yuvalin. Recebem um desfile triunfal na cidade-forja, organizado pelo Exército do Reinado, homenageando os feitos do grupo. Trupes teatrais e carruagens alegóricas percorrem as ruas em uma grande festa, encenando e representando feitos dos heróis desta aventura e de aventuras passadas.

O desfile termina em frente à antiga Sede da Guilda dos Mineradores onde — se estiverem presentes — os personagens recebem medalhas de honra ao mérito. Além dos espólios conseguidos durante a aventura, cada um é recompensado com títulos de nobreza, terras e propriedades na cidade. São também convidados para ocupar assentos na mesa do novo conselho local.

Lislah Céu Negro recusa, dizendo que só o título de capitã do seu navio-templo é o bastante. Ela doa suas propriedades à população menos favorecida e, a contragosto, anuncia que está desistindo da ideia de transformar os falecidos na guerra em zumbis, pois respeita as tradições locais — apesar de não concordar com elas! Após ordenar que sua tripulação faça quaisquer reparos necessários no *Mariposa*, ela parte em direção aos céus.

Antes de ir, porém, a capitã-clériga se despede do grupo:

"Meu trabalho aqui está feito e a noite me aguarda. Despeçam-se de Ezequias por mim. E tomem cuidado. Ele é um bom homem, mas só tem Tormenta dentro da cabeça."

ARQUEMIS-B

Um esqueleto blindado de quatro braços armado com espadas e canhões, esta temível máquina de guerra da Supremacia Purista é um dos maiores e mais avançados autômatos já construídos na história de Arton. Sua ativação foi apressada e não houve tempo para toques finais; mesmo assim, é uma arma de destruição em massa incomparável. Em seu cerne, pulsa a mais doentia criação dos pesquisadores magibélicos: o Reator de Tormenta, um motor vivo concebido para ser um portal para a anticriação lefeu, sugando sua energia nefasta.

ARQUEMIS-B — ND 17

Construto Colossal

Iniciativa +15, **Percepção** +17, imunidade a camuflagem e escuridão (incluindo mágicas)

Defesa 54, **Fort** +30, **Ref** +17, **Von** +24, cura acelerada 30, imunidade a atordoamento, ilusão e movimento, redução de dano 20, resistência a magia +5

Pontos de Vida 1020

Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Quatro espadas titânicas +47 (4d12+23, 19).

Blindagem Adaptativa (Reação) Na primeira vez que sofre dano na rodada, o ARQUEMIS-B evita esse dano e se torna imune a esse tipo de dano até o início de seu próximo turno.

Campo de Distorção Criaturas que terminem seu turno em alcance médio do ARQUEMIS-B ficam esmorecidas e debilitadas por uma rodada e perdem 1d6 PM (Fort CD 44 evita). *Tormenta*.

Fissão do Reator Quando é reduzido a 0 PV ou menos em uma rodada na qual sua Tripulação de Elite está inativa, o reator do ARQUEMIS-B entra em fissão. Uma sirene soa por duas rodadas; ao fim desse período, o colosso é destruído em uma explosão com 30m de raio. Criaturas nessa área sofrem 150 pontos de dano de essência e itens mágicos (exceto artefatos) tornam-se mundanos permanentemente (Fort CD 44 reduz o dano à metade e reduz o efeito em itens para 1 dia).

Irrefreável (Movimento) O ARQUEMIS-B sempre percorre seu deslocamento padrão em direção à Yuvalin, passando por qualquer criatura Grande ou menor em seu caminho. Uma criatura atropelada dessa forma sofre 6d8 pontos de dano de impacto (Ref CD 44 reduz à metade).

Resíduos Tóxicos Uma criatura que cause dano ao ARQUEMIS-B com um ataque corpo a corpo sofre 4d6 pontos de dano de fogo e perde 1d6 PM. Criaturas usando armas alongadas não sofrem esse efeito.

Torres de Artilharia (Livre) O ARQUEMIS-B tem quatro torres magibélicas. Cada torre lança uma das seguintes magias, uma vez por turno: *Seta Infalível de Talude*, *Flecha Ácida*, *Lança Ígnea de Aleph* e *Raio Polar*. Ele tem 180 PM de "munição" e pode usar até 10 PM em aprimoramentos em cada magia (sem necessidade de pagar o custo básico). Todas são consideradas sob efeito de Magia Ampliada.

Tripulação de Elite Engenhoqueiros e arcanistas trabalham dentro do ARQUEMIS-B fazendo reparos, o que fornece ao colosso cura acelerada 30. Por estar dentro do construto, a tripulação é imune a dano, mas ainda pode ser afetada por efeitos mentais. Ela possui Vontade +10 (e recebe a resistência à magia do colosso) e, se for afetada por qualquer condição mental, a cura acelerada deixa de funcionar.

For 15, Des 0, Con 12, Int —, Sab 2, Car –4

Tesouro Nenhum.

BATERIA DE ARTILHARIA

Um autômato com grande poder de fogo e baixa mobilidade, usado em grandes quantidades para defender fortificações.

BATERIA DE ARTILHARIA — ND 9

Construto Grande

Iniciativa +2, **Percepção** +12, visão no escuro

Defesa 32, **Fort** +15, **Ref** +9, **Von** +21, redução de dano 10, vulnerabilidade a fogo

Pontos de Vida 252

Deslocamento 3m (2q)

À Distância Dois canhões +25 (4d10+17, 19/x3, alcance longo).

Explosivo Quando é reduzida a 0 PV ou menos, a bateria de artilharia começa a tremer e expelir fumaça. No início de seu próximo turno, ela explode, causando 12d6 pontos de dano de fogo em todas as criaturas em alcance curto (Ref CD 30 reduz à metade).

Sistema de Mira A bateria não sofre a penalidade de –5 no teste de ataque à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo a corpo e, quando faz a ação mirar, ignora chance de falha por camuflagem.

For 4, Des –2, Con 5, Int —, Sab 4, Car –4

Tesouro Nenhum.

BER'BARAM

Os cascos bipartidos dessas criaturas quadrúpedes, do tamanho de touros reverberam pelo solo num ritmo inquietante. Seu corpo emite calor e seus pelos são avermelhados. Sua cabeça tem um focinho curto, com um par de chifres dourados retorcidos no topo do crânio e olhos vermelhos brilhantes como rubis. Orgulhosos e impulsivos, esses elementais do fogo adoram uma boa briga. Costumam medir forças entre si batendo seus chifres e desafiam humanoides apenas como brincadeira. Infelizmente, brincar soprando fogo e sangrando lava tende a ser letal.

BER-BARAM

ND 8

Espírito (elemental) Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +20, **Ref** +17, **Von** +7, imunidade a acertos críticos e efeitos de atordoamento, cansaço, fogo, metabolismo e paralisia, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 320
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Marrada +26 (2d10+12 mais 3d6 fogo).
Baforada Flamejante (Movimento) O ber'baram sopra fogo num cone de 9m. Criaturas na área sofrem 7d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 26 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
Marrada Explosiva (Livre) Quando acerta um ataque de marrada em investida, o ber'baram causa uma explosão de chamas em um raio de 6m ao redor do alvo da marrada. Todas as criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 26 reduz à metade). *Recarga (movimento).*
Sangue de Lava Quando o ber'baram sofre dano de corte ou perfuração, criaturas adjacentes a ele sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 26 reduz o dano à metade e evita as chamas).

For 8, Des 5, Con 5, Int –2, Sab 2, Car 2

Tesouro Nenhum.

MANADA DE BER-BARAM

ND 12

Espírito (elemental) Enorme

Iniciativa +11, **Percepção** +12, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +22, **Ref** +19, **Von** +9, imunidade a acertos críticos e efeitos de atordoamento, cansaço, fogo, metabolismo e paralisia, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 1600
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo [bando] Marrada +36 (4d10+24 mais 6d6 fogo).
Baforada Flamejante (Movimento) A manada de ber'baram sopra fogo num cone de 9m. Criaturas na área sofrem 14d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 28 reduz o dano à metade e evita as chamas). *Recarga (movimento).*
Marrada Explosiva (Livre) Quando acerta um ataque de marrada em investida, a manada causa uma explosão de chamas em um raio de 6m ao redor do alvo da marrada. As criaturas na área sofrem 12d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 28 reduz o dano à metade e evita as chamas). *Recarga (movimento).*
Sangue de Lava Quando a manada sofre dano de corte ou perfuração, criaturas adjacentes a ela sofrem 8d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 28 reduz o dano à metade e evita as chamas).

For 8, Des 5, Con 5, Int –2, Sab 2, Car 2

Tesouro Nenhum.

CORVO DE KRAUSER

Boatos dizem que o *Corvo de Krauser* é pilotado pelo próprio General Supremo Herman Von Krauser, mas isto é falso — o verdadeiro capitão é Lorde Resuark, um clone deformado e defeituoso do vilão. Resuark está sempre trajando uma réplica modificada da lendária armadura *Shorder*, que lhe serve como um exoesqueleto e permite que caminhe normalmente apesar de seu físico atrofiado.

Embora Lorde Resuark não demonstre o poder de combate que o líder da Supremacia Purista ostentou em suas célebres lutas contra heróis durante a Guerra Artoniana, dizem que possui um intelecto capaz de cálculos e manobras militares tão impressionantes quanto as do próprio Von Krauser!

CORVO DE KRAUSER

ND 15

Construto Colossal

Iniciativa +17, **Percepção** +13
Defesa 50, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +15, cura acelerada 20, redução de dano 10, resistência a magia +5
Pontos de Vida 700
Deslocamento vôo 18m (12q)

Corpo a Corpo Pancada +43 (8d6+10).
À Distância Dois canhões +43 (6d8+10 impacto, 19/x3, alcance longo).
Brilhantismo Bélico Quando faz um ataque, o Corvo de Krauser rola dois dados e usa o melhor resultado.
Goblins Consertadores Goblins engenhoqueiros rastejam por dentro da aeronave, o que fornece ao Corvo cura acelerada 20. Por estarem dentro da estrutura, eles são imunes a dano, mas ainda podem ser afetados por efeitos mentais. Eles têm Vontade +4 (mas recebem a resistência a magia da aeronave) e, se forem afetados por qualquer condição, a cura acelerada deixa de funcionar.
Invisibilidade Noturna Durante a noite, o Corvo recebe camuflagem total e +20 em Furtividade.
Ordem Inquestionável (Livre) Uma vez por rodada, o Corvo gera um efeito igual ao da magia Comando (CD 40). Esta não é uma habilidade mágica, e provém da autoridade militar do capitão da aeronave.
Saraivada (Completa) O Corvo dispara todos os seus canhões. Todas as criaturas em alcance médio sofrem 16d12 pontos de dano de impacto (Ref CD 40 reduz à metade). *Recarga (padrão).*
Tiro Livre (Livre) Uma vez por rodada, o Corvo faz dois ataques de canhão.

For 10, Des 4, Con 10, Int —, Sab 0, Car 0

Perícias Furtividade +18.
Tesouro Padrão, mais 1d6 engrenagens (CD 30 para extrair; cada engrenagem conta como T$ 1.000 em matéria-prima para fabricar engenhocas).

DILIGÊNCIA DRACOCÉRBERA

O capitão desta carruagem celeste infernal é o ex-gladiador Gio Diovanni, um humano corpulento e de gestos expansivos e excêntricos. Gio odeia não-humanos, e mantém vários deles acoplados ainda vivos à estrutura externa da esfera metálica — algo que faz por um misto de sadismo e estratégia contra heróis honrados. Ele costuma motivar sua tripulação arremessando do convés qualquer um que falhe em cumprir suas ordens...

A estratégia favorita de Gio é ordenar que os três dragões usem seus sopros de energia negativa ao mesmo tempo — envolvendo embarcações inimigas numa onda de escuridão letal.

DILIGÊNCIA DRACOCÉRBERA — ND 14

Construto Colossal

Iniciativa +11, **Percepção** +11
Defesa 44, **Fort** +28, **Ref** +14, **Von** +22, redução de dano 20
Pontos de Vida 600
Deslocamento vôo 18m (12q)

Corpo a Corpo Três mordidas +39 (4d10+25, 18).
Aura Aterradora Uma criatura que comece seu turno em alcance longo da Diligência Dracocérbera fica abalada até o fim da cena (Von CD 38 evita e a criatura não pode mais ser abalada por esta habilidade até o fim da cena).
Canhões (Livre) Uma vez por rodada, a Diligência dispara seus canhões em uma criatura em alcance longo. O alvo sofre 6d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 38 reduz à metade) e criaturas adjacentes a ele sofrem metade desse dano (Ref CD 38 evita).
Escudo Humanoide A blindagem da Diligência ostenta 10d10 não humanos acorrentados e expostos a ataques externos (role no início da cena). Sempre que ela sofre mais de 20 pontos de dano letal, 1d10 reféns morrem. Dano não letal não mata reféns.
Invisibilidade Noturna Durante a noite, a Diligência recebe camuflagem total e +20 em Furtividade.
Sopro Triplo (Completa) Todas as criaturas em um cone de 24m sofrem 18d12 pontos de dano de trevas e ficam enjoadas por 1d4 rodadas (Ref CD 38 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (padrão).*

For 10, Des 0, Con 10, Int —, Sab 0, Car 0

Perícias Furtividade +16.
Tesouro Padrão, mais 1d6 engrenagens (CD 30 para extrair; cada engrenagem conta como T$ 1.000 em matéria-prima para fabricar engenhocas).

GOLEM DE RECONHECIMENTO

Esse construto de ferro humanoide se parece com um caçador de proporções exageradas, empunhando um arco forjado em seu corpo para vigiar uma área.

GOLEM DE RECONHECIMENTO — ND 8

Construto Grande

Iniciativa +13, **Percepção** +13, visão no escuro
Defesa 26, **Fort** +13, **Ref** +17, **Von** +7, imunidade a eletricidade, redução de dano 10
Pontos de Vida 64
Deslocamento 12m (8q)
Corpo a Corpo Pancada x2 +26 (3d8+18, x3).
À Distância Arco embutido x2 +26 (2d10+18, x3, alcance médio).
Sensor de Caça (Movimento) O golem de reconhecimento analisa um inimigo em alcance curto. Até o fim da cena, ele recebe +5 em testes de Percepção e +2d8 nas rolagens de dano contra essa criatura. Esses bônus são dobrados se o alvo for um humanoide. *Recarga (reduzir o alvo a 0 PV ou menos).*

For 8, Des 5, Con 4, Int 0, Sab 5, Car –4

Perícias Sobrevivência +13.
Tesouro Nenhum.

GRUPO DE ASSALTO DE ELITE

Grupos de assalto são a menor unidade tática do exército purista, composta de dez soldados liderados por um sargento. Um grupo de assalto de elite possui apenas soldados veteranos, embrutecidos por anos de batalhas. Esses homens e mulheres cruéis não têm medo de tropas inimigas e, com suas táticas e vantagem numérica, podem sobrepujar até mesmo heróis aventureiros.

GRUPO DE ASSALTO DE ELITE — ND 7

Humanoide (humano) Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +5
Defesa 24, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +7
Pontos de Vida 525
Deslocamento 6m (4q)
Corpo a Corpo [bando] Espada bastarda +16 (2d12+30, 19).
À Distância Besta pesada +22 (2d12+20, 19).
Táticas de Elite Quando usa a ação agredir, o grupo de assalto de elite pode fazer um ataque corpo a corpo e um ataque à distância. Além disso, ele recarrega suas bestas com uma ação de movimento ao invés de padrão.

For 6, Des 2, Con 5, Int 1, Sab 0, Car –1

Equipamento Besta pesada, escudo pesado, espada bastarda aumentada, meia armadura reforçada, virotes x10 (1d6 de cada). **Tesouro** Metade.

HIDRA HELICOIDE

Usada tanto para transporte de soldados quanto para bombardeios de tropas inimigas com magias e projéteis — uma vez que a *Hidra Helicoide* é capaz de pairar no ar — esta fortaleza voadora é também uma temível arma contra outras aeronaves. Uma de suas manobras-chave em combates aéreos é abalroar navios voadores ou criaturas aladas e dilacerá-los com suas hélices.

A *Hidra Helicoide* é pilotada pela Capitã Helga Hellmeistër, uma mercenária e devota de Valkaria, e tem em seu interior um templo dedicado à mesma deusa.

Helga é uma mulher amoral e motivada puramente por sua ambição . Alta e esguia, tinge os cabelos sempre de uma cor diferente. Costuma ser reconhecida pelo seu olho esquerdo cor de ouro, que a entrega como nativa de Collen.

Helga acredita que a Supremacia está destinada pelos deuses a tomar a atual capital do Reinado, e que ela mesma terá um papel de destaque na política local, uma vez que isso aconteça.

HIDRA HELICOIDE — ND 14

Construto Colossal

Iniciativa +11, **Percepção** +11
Defesa 44, **Fort** +28, **Ref** +22, **Von** +14, imunidade a eletricidade, redução de dano 20
Pontos de Vida 600
Deslocamento vôo 15m (10q)

Corpo a Corpo Hélices +39 (12d6+37 corte, x3).
Canhões Elétricos (Livre) Uma vez por rodada, a Hidra Helicoide pode disparar dois relâmpagos. Cada um causa 12d6 pontos de dano de eletricidade numa linha com alcance longo (Ref CD 38 reduz à metade).
Hélices Hipnóticas Uma vez por rodada, quando a Hidra acerta um ataque corpo a corpo, todas as criaturas que sejam capazes de vê-la ficam fascinadas (Von CD 38 evita).
Invisibilidade Noturna Durante a noite, a Hidra recebe camuflagem total e +20 em Furtividade.
Mil Hélices O ataque de hélices da Hidra atinge todas as criaturas ao seu redor. Ela faz uma única jogada de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada criatura adjacente.

For 10, Des 0, Con 10, Int —, Sab 0, Car 0

Perícias Furtividade +16.
Tesouro Padrão, mais 1d6 engrenagens (CD 30 para extrair; cada engrenagem conta como T$ 1.000 em matéria-prima para fabricar engenhocas).

PRÍNCIPE CONRAD KOR KOVITH

Um morto-vivo tão poderoso e temido que conseguiu se tornar um Lorde General da Supremacia Purista, este príncipe esquelético é um espadachim hábil que comanda poderes de fogo e trevas. Cego para a hipocrisia de apoiar um sistema que quer vê-lo morto (ou mais morto?), Kor Kovith enfrenta os aventureiros com todas as suas forças.

PRÍNCIPE CONRAD KOR KOVITH — ND 16

Morto-vivo (osteon) Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +14, visão no escuro
Defesa 53, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +16, imunidade a fogo e frio, redução de corte e perfuração 10
Pontos de Vida 800
Deslocamento 6m (4q), teletransporte 18m (12q)
Corpo a Corpo Espada longa x2 +46 (1d8+35, 17, mais 2d6 fogo e 2d6 trevas).
Chamas Tumulares Kor Kovith emana uma aura de labaredas necrótica. No início de cada turno dele, todas as criaturas em alcance curto sofrem 4d6 pontos de dano (metade fogo, metade trevas).
Correntes de Ódio (Movimento) Labaredas envolvem uma criatura em alcance médio. A vítima sofre 12d6 pontos de dano (metade fogo, metade trevas) e fica agarrada (Ref CD 42 reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura agarrada sofre 4d6 pontos de dano (metade fogo, metade trevas) no início de cada um de seus turnos. Ela pode escapar gastando uma ação completa e passando em um teste de Acrobacia ou Atletismo (CD 42) ou causando 20 pontos de dano de frio ou luz nas labaredas, o que as destrói.
Príncipe Infernal Quando sofre dano de fogo, Kor Kovith em vez disso recupera PV igual ao dano que sofreria. Além disso, quando faz um acerto crítico com sua espada, Kor Kovith multiplica seus dados de dano de fogo, além dos dados da arma.

For 6, Des 6, Con 6, Int 4, Sab 0, Car 4

Perícias Atletismo +20, Guerra +18, Intimidação +18.
Equipamento Armadura completa defensora, escudo pesado defensor, espada longa formidável ameaçadora. **Tesouro** Nenhum.

REATOR DE TORMENTA

A fonte de energia do ARQUEMIS-B é ainda mais perigosa que o próprio autômato gigante. Uma criatura artificial construída com o propósito singular de ser um portal ligado diretamente à anticriação, o reator é instintivamente agressivo contra artonianos.

REATOR DE TORMENTA — ND 17

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +19, **Percepção** +24, visão no escuro
Defesa 52, **Fort** +30, **Ref** +22, **Von** +24, redução de dano 20, resistência a magia +10
Pontos de Vida 714
Deslocamento vôo 18m (12q)

Corpo a Corpo Mordida +50 (4d8+45, 19).
Arauto da Tempestade (Padrão) O reator lança duas das seguintes magias, sem custo em PM: Desintegrar, Enxame Rubro de Ichabod, Metamorfose (apenas a versão que transforma um alvo em algo inofensivo) ou Relâmpago. Ele pode usar até 10 PM em aprimoramentos entre as duas magias, além de quaisquer PM absorvidos por seu Campo de Anulação (veja abaixo).
Campo de Anulação (Reação) O reator faz uma contramágica automática contra qualquer magia de outra fonte lançada em alcance médio. Se vencer, além de anular a magia, ele recebe PM temporário iguais aos PM gastos para lançá-la. esses PM duram até o fim do próximo turno do reator.
Campo de Distorção Criaturas que terminem seu turno em alcance médio do reator ficam esmorecidas e debilitadas por uma rodada e perdem 1d6 PM (Fort CD 44 evita). *Tormenta*.

For 10, Des 5, Con 10, Int –2, Sab 5, Car –2

Perícias Misticismo +24.
Tesouro Nenhum.

AVENTURA SEIS

HORIZONTE DE SANGUE

Com Yuvalin livre da ameaça Purista, e em posse do *Parvathar*, os heróis estão prontos para a última e mais audaciosa parte do plano de Ezequias Heldret: invadir a área de Tormenta de Zakharov.

A última parte da *Jornada Heroica* é uma aventura para heróis lendários, de 18º nível. Chegou a hora de se armar contra o inimigo do mundo e marchar rumo ao horizonte de sangue.

RESUMO DA AVENTURA

Dividida em três partes, *Horizonte de Sangue* é uma aventura difícil, que vai exigir estratégia dos jogadores. Na Parte 1, os personagens se preparam para invadir a área de Tormenta. Para isso, buscam a ajuda de duas figuras lendárias do Reinado: o arquimago Reynard, especialista em lefeu; e Rhond, o Deus Menor das Armas, que usa o aço-rubi e o *Pulmão da Montanha* para forjar instrumentos poderosos.

Na Parte 2, os heróis rumam em direção à área de Tormenta, enfrentando diversos perigos dentro dos domínios lefeu. Em sua busca são interpolados por Goradar, antigo líder dos Escolhidos de Beluhga, agora um dos quatro Cardeais de Aharadak.

Na Parte 3, o grupo chega à Cidade na Tormenta. Após enfrentar os Cardeais restantes, os personagens precisam realizar um ritual complexo e perigoso para fechar a rachadura da realidade e dissipar a área de Tormenta para sempre.

INTRODUÇÃO

Após a batalha contra a Supremacia Purista, a vida em Yuvalin está voltando ao normal. A ocupação deixou cicatrizes em todos os distritos, e restabelecer o sistema de aquecimento foi um trabalho exaustivo, mas ainda assim o clima é de festa. Nos últimos meses, o grupo patrocinado pelo Mestre de Guilda Ezequias Heldret desmontou o esquema de corrupção da Guilda dos Mineradores, descobriu um lendário artefato dos anões e liderou a rebelião contra os puristas, feitos que extinguiram os maiores problemas da cidade. Graças a esses aventureiros, Yuvalin está no caminho de se tornar mais próspera do que nunca!

Recém nomeado Mestre Fundidor por suas contribuições à cidade, Ezequias aprimorou a Fundição Central, tornando-a capaz de processar e refinar o metal mais precioso de Arton: aço-rubi, a única substância conhecida capaz de ferir os demônios da Tormenta. Chegou a hora de colocar o grande plano de Ezequias em ação.

PARTE 1: MAIS PERTO DO SONHO

Desde que contratou o grupo pela primeira vez, Ezequias deixou claro qual era seu objetivo final: destruir a área de Tormenta de Zakharov. Toda sua pesquisa sobre o aço-rubi e o *Parvathar* tinham como objetivo produzir armas para um esquadrão de elite capaz de enfrentar os horrores da tempestade. Seu plano era tido como maluquice por todos, mas os feitos de Ezequias convenceram os cidadãos de Yuvalin de que o inventor é capaz de realizar o impossível. Hoje, a cidade está mobilizada para ajudá-lo.

Após a vitória contra os puristas, o clima é de otimismo e os personagens são tratados como celebridades nas ruas. Certo dia, um mensageiro procura-os para informar que Ezequias solicita a presença de todos na Fundição Central. O arqui-inventor os recebe com um misto de ansiedade e empolgação.

"Meus amigos! Comecei a forjar aço-rubi para nossa empreitada, mas ainda não atingi o nível de excelência que almejo. Enquanto isso, tenho uma missão para vocês. Contatei uma colega na Academia Arcana, que me confirmou que o Arquimago Reynard pode recebê-los. Ele é a maior autoridade em Tormenta do Reinado, e concordou em compartilhar seu conhecimento sobre a tempestade rubra. Chegando na Academia, procurem por Venturella Hoffart. Conto com vocês!"

Ezequias entrega aos personagens uma caixinha de madeira contendo uma delicada chave dourada que traz a efígie de Wynna, a Deusa da Magia. Ele explica que se trata de um item mágico capaz de abrir um portal para a Academia Arcana, mas voltar para Yuvalin ficará por conta dos heróis. Eles não precisam partir imediatamente, mas Ezequias pede que não demorem, pois Reynard é muito ocupado.

Cena 1

A ACADEMIA ARCANA

Ao usar a chave e atravessar o portal, os heróis surgem num gramado verdejante, em frente a um prédio suntuoso com portas imensas. Nele, há um enorme salão com numerosas estátuas da Deusa da Magia, e duas escadarias serpenteando para cima. Em pé no meio do salão, está uma sulfure de pele rubra e cabelos púrpura, meticulosamente arrumados em um coque, vestindo um terno cinza. Ela se aproxima do grupo com uma expressão séria, porém amigável.

"Vocês devem ser o grupo que Ezequias enviou. Que bom que a chave funcionou! Temia que essa relíquia antiquada estivesse com defeito. Sou Venturella, assistente de mestre Reynard. Acompanhem-me."

Durante o trajeto, Venturella explica um pouco mais sobre o pedido de Ezequias. Ela é prestativa e responde qualquer pergunta, mas não desvia de seu caminho em direção ao laboratório de Reynard.

"Achei curioso quando recebi a mensagem, mas se existe alguém em Arton com a mente e a vontade para realizar o que Reynard não conseguiu, esse alguém é Ezequias Heldret. Fico honrada em conhecer os heróis que expulsaram os puristas de Yuvalin, foi essa façanha que convenceu Reynard a recebê-los. O arquimago era líder do primeiro grupo de aventureiros que enfrentou Aharadak em pessoa — a lendária Companhia Rubra — e foi um dos poucos que sobreviveu para contar a história. Toda investida real contra a Tormenta interessa a Reynard. Mas ele não ajuda qualquer um... Não quer ser responsável por outra tragédia! Espero que tenham vindo preparados."

A sulfure conduz o grupo até um complexo de quatro torres enormes, indicado por placas como Centro de Testes. Ela explica que as torres são repletas de laboratórios e câmaras de experimentos. Percorrendo o interior de uma das torres, os heróis percebem que o espaço interno é muito maior do que deveria ser, claramente alterado por magia.

Depois de alguns lances de escadas, Venturella abre uma porta prateada, que revela uma sala cheia de armários, estantes e bancadas com ferramentas estranhas e líquidos coloridos. Sobre uma mesa central, uma enorme garra lefeu chama atenção. A sulfure faz um gesto para que o grupo entre, mas fica de fora. Quando os personagens entram, uma porta feita de luz surge no laboratório. Dela, sai um homem alto, esguio, negro e de cabelos escuros trançados. Ele tem uma expressão séria e controlada.

"Sou Reynard. E se me permitem, irei direto ao ponto. Sei que querem ajuda para explorar a área de Tormenta de Zakharov. Pesquisei seus feitos, e eles são dignos de nota. Mas lidar com a Tormenta é muito diferente de combater soldados, monstros ou mesmo dragões. A tempestade destrói sua mente, sua alma. Não estou subestimando suas habilidades, mas preciso ter certeza de que não estou os enviando para a morte.

Por isso, proponho um teste: uma prova de três etapas na minha câmara planar, onde consigo replicar alguns efeitos da Tormenta. Se obtiverem sucesso, irei ajudá-los. Posso até mesmo fornecer as armaduras de matéria vermelha que meu antigo grupo usou em nossa malfadada incursão, tantos anos atrás... Estão de acordo?"

Reynard guia o grupo até a câmara. No caminho, explica mais detalhes sobre o teste.

Cena 2

Amostra Grátis

"Na Academia temos salas magicamente preparadas para emular condições de outros planos de existência, chamadas Câmaras Planares. Eu modifiquei uma delas para simular os efeitos da Tormenta, a fim de estudar maneiras mais efetivas de combatê-la. Vou usar esse sistema para avaliar seu desempenho em três etapas. Caso tenham sucesso, irei compartilhar informações valiosas que possuo sobre a área de Zakharov, além das armaduras. Mas devo deixar claro que esse teste é perigoso... Como tudo que envolve a Tormenta."

A câmara é um enorme cubo de 30m de lado, feito de um tipo estranho de metal. Uma das paredes possui uma grande janela de campo de força, de onde Reynard assiste os testes (junto de qualquer personagem que não queira participar). O arquimago quer ver até onde o grupo aguenta a Tormenta. Ao fim do teste, vá para a cena 5.

Quando o grupo estiver pronto, o teste começa. A sala é preenchida por uma luz avermelhada e as paredes são cobertas de matéria vermelha. No teto, nuvens densas e rubras surgem, deixando o ar pesado e ácido. No chão, casulos brotam e eclodem em poucos segundos, revelando lefeu artificiais.

Criaturas. Ezzayn (p. 125).

Derrota. Se mais da metade do grupo ficar inconsciente, Reynard interrompe a luta. Ele manda os heróis embora, dizendo com muita seriedade que não estão prontos para enfrentar a Tormenta.

Vitória. Se o grupo matar os inimigos, Reynard pergunta se querem continuar o teste. Caso negativo, permite que cada herói leve uma *armadura rubra* (p. 109), pois provaram suas capacidades — mas aconselha que treinem mais antes de enfrentar os verdadeiros horrores da Tormenta.

Cena 3

Fauna Lefeu

Os cadáveres dos lefeu se dissolvem e são absorvidos pela massa vermelha no chão. Lentamente, o chão começa a inchar, criando duas bolhas de pele cobertas de veias pulsantes. Após alguns espasmos, as bolhas estouram, expelindo um líquido nauseabundo e revelando massas amorfas, que lentamente assumem uma forma humanoide grotesca.

Criaturas. Esmagador coletivo x2 (p. 123).

Derrota. Se mais da metade do grupo ficar inconsciente ou for absorvido, Reynard interrompe a luta (personagens absorvidos aparecem inconscientes onde o esmagador estava). Ele permite que os personagens levem uma armadura cada um, mas não esconde seu desapontamento.

Vitória. Mais uma vez, Reynard pergunta se querem continuar o teste. Se pararem agora, podem levar as armaduras e um mapa da área de Zakharov que fez em sua primeira incursão (fornece +5 em Sobrevivência dentro da área de Tormenta).

Cena 4

Das Profundezas Carmesim

Novamente, os inimigos são absorvidos pela massa vermelha. Com um estrondo, o teto da câmara se abre e um grande cofre de aço-rubi é baixado até o chão por uma corrente. Ele se abre revelando um poderoso lefeu. Um teste de Conhecimento (CD 36) identifica o demônio como um zirradak. Esse é o mais poderoso lefeu já capturado, derrotado quando tentou se infiltrar na Academia Arcana por um esforço conjunto dos professores, incluindo o próprio Talude. Reynard quer testar a resiliência dos heróis frente ao verdadeiro terror da Tormenta.

Criatura. Zirradak (p. 126).

Derrota. Se um personagem estiver correndo risco de morte, Reynard interrompe a luta. Ele está impressionado, mas pede que tenham cuidado, pois perigos ainda maiores do que o zirradak os aguardam no coração da área. Ele oferece as mesmas recompensas de vitória da fase anterior.

Vitória. Se o grupo derrotar o zirradak, Reynard convida os heróis para passar a noite na Academia, descansando e conversando. Ele conta detalhes sobre sua malfadada incursão à área de Tormenta*, explicando como ele e seu grupo usaram uma "alma acorrentada" — um morto-vivo preso à Cidade na Tormenta por uma corrente espectral — para encontrar o lar de Aharadak. Fala também sobre o que viu ao chegar lá — uma cidade enorme, mas distorcida, como um pesadelo horrendo, com humanos escravizados para erguer paródias grotescas de prédios artonianos. Após conversar, Reynard se oferece para acompanhar os heróis na incursão. Ele é um parceiro poderoso — veja

*Narrada no livro *Crônicas da Tormenta Vol. 2*.

Reynard, o Arquimago

Se o grupo convencer Reynard a acompanhá-los na expedição à Tormenta, terá o arquimago disponível como parceiro. A seguir estão os benefícios que ele oferece.

- +5 em Misticismo e Vontade.
- +20 PM e a capacidade de lançar as magias *Globo de Invulnerabilidade* e *Relâmpago Flamejante de Reynard*.
- Se o grupo for derrotado, Reynard lança *Desejo* para transportar todos de volta à Yuvalin em segurança. Se fizer isso, abandona o grupo e a missão.

o quadro para estatísticas. Reynard oferece ao grupo um *Teletransporte* para Yuvalin. Porém, ele precisa de algum tempo para se preparar, ficando disponível como parceiro só a partir da Parte 2.

Cena 5

A Ferramenta Certa para o Trabalho

Os personagens retornam a Yuvalin e se reportam à Ezequias. Independentemente do sucesso da missão anterior, o mestre inventor tem uma boa notícia: o trabalho na Fundição Central está terminado, e Ezequias separou os melhores lingotes de aço-rubi para as armas dos heróis.

"Esse é o mais puro aço-rubi já fabricado! Mas, infelizmente, não sou um grande armeiro, e trabalhar com um material tão precioso é tarefa para um verdadeiro mestre. Para o maior de todos, na verdade. Estou falando do próprio Rhond, o Deus Menor das Armas! Tenho uma carta dos clérigos dele que irá garantir uma audiência com o deus em pessoa. Levem o Parvathar e falem para Rhond sobre os nossos planos. Ele ficará satisfeito em forjar armas contra a Tormenta."

A viagem é rápida e fácil. Rhond é uma cidade grande, e nela é possível encontrar armas com qualquer tipo de modificações. Mas o objetivo dos heróis não está no mercado, e sim na caverna vulcânica que o próprio Rhond transformou em sua forja e lar.

A entrada é ladeada de colunas com figuras de armas entalhadas, com um grande arco em seu porfírio que exibe o brasão de Rhond. Os personagens são recebidos pelos clérigos, que se tornam prestativos ao lerem a carta de Ezequias. Sem delongas, os sacerdotes escoltam o grupo para o interior da caverna.

Cena 6

A Ferro e Fogo

O templo é uma caverna esculpida na montanha. No fundo, uma enorme porta de ferro feita de inúmeras armas fundidas se abre para revelar a oficina do próprio Rhond. Um calor abrasador e marteladas ensurdecedoras preenchem a sala. Uma forma metálica enorme e com seis braços usa várias ferramentas desproporcionais de forma ritmada, trabalhando em sua forja — uma fenda no chão de pedra, de onde borbulha lava.

O Deus das Armas é rude e fala pouco, mas não é difícil convencê-lo a forjar armas para enfrentar os lefeu — principalmente dando a ele a oportunidade de trabalhar com um artefato como o *Parvathar*. No entanto, seu processo de criação é, no mínimo, bruto.

"Faz anos desde que um herói poderoso me pediu ajuda para enfrentar a tempestade rubra. Vocês me parecem adequados. Mas aviso que eu mesmo decidirei qual a arma certa para cada um, da maneira mais simples e pura: lutando. Um contra um, valendo tudo. Me deem o seu melhor, e eu lhes darei o meu."

Rhond quer enfrentar cada um dos personagens em combate singular, para entender seus estilos de luta e decidir quais armas irá forjar para cada um.

"Aguentem meus golpes o máximo que puderem, pois quanto mais a luta durar, mais informações terei sobre vocês e melhor será minha criação."

O Deus Menor escolhe seis das armas dispostas em seu arsenal particular, e convida vocês para uma espécie de pequena arena em seu templo, enfeitada com flâmulas que ostentam seu símbolo pessoal: seis armas sobrepostas. Ele se posiciona no meio da arena, e pede que o primeiro desafiante dê um passo à frente.

Cada um dos personagens deve enfrentar Rhond separadamente. O deus menor permite que magias sejam lançadas sobre um personagem antes do combate, mas qualquer tentativa de interferência na luta enfurece Rhond, fazendo que todos personagens sejam expulsos do templo.

Rhond quer testar os personagens, por isso não usa sua força total. Ele fará apenas dois ataques na primeira rodada, aumentando para quatro na segunda e seis na terceira. Rhond interrompe o combate caso qualquer personagem fique inconsciente. Entre um combate e outro, o Deus das Armas recupera todos seus PV.

Contanto que não tenham sido expulsos por trapacear, os personagens recebem as armas em uma cerimônia religiosa ministrada por Rhond e seus clérigos. O Deus Menor batiza cada uma das armas e abençoa seus portadores, desejando vitória contra a Tormenta.

Retornando para Yuvalin, os personagens se encontram com Ezequias na Sede da Guilda. Ele está eufórico sobre os ajustes finais para iniciar a expedição. O grupo tem algum tempo para fazer os últimos preparativos... e para despedidas.

AS ARMADURAS RUBRAS

Reynard possui mais de dez armaduras de diferentes tipos, todas aberrantes e bizarras, feitas de matéria vermelha e partes de carapaça, escama e pele de demônios da Tormenta. Em termos de jogo, existem armaduras de todos os tipos descritos no livro básico e, como são mágicas, se adaptam ao tamanho do usuário. Druidas e devotos de Allihanna podem usá-las, uma vez que não são metálicas. Todas as armaduras possuem três melhorias e três encantos, à escolha dos jogadores. O maior benefício delas, porém, é fornecer resistência a Tormenta +5.

AS ARMAS DE RHOND

Cada personagem que enfrentar Rhond receberá uma arma ou manopla à sua escolha, mas suas propriedades variam conforme quantas rodadas conseguiu se manter em combate. Essas armas não perdem seus encantos em uma área de Tormenta.

2 rodadas. *Arma de aço rubi formidável*, com mais uma melhoria e um encanto à escolha do jogador.

3 rodadas. *Arma de aço rubi magnífica*, com mais duas melhorias, um encanto e uma propriedade específica de classe (veja abaixo), à escolha do jogador.

4 rodadas. *Arma de aço rubi magnífica*, com mais três melhorias e dois encantos, à escolha do jogador, e as duas propriedades específicas de classe.

PROPRIEDADES ESPECÍFICAS

A seguir estão as propriedades específicas de classe. O jogador pode escolher qualquer habilidade de uma classe na qual tenha pelo menos um nível. Os benefícios se aplicam apenas se o personagem estiver empunhando a arma.

Arcanista. *Aniquilação:* suas magias ignoram as imunidades dos lefeu. *Devastação:* suas magias que causam dano recebem um dos benefícios do poder Magia Ampliada gratuitamente.

Bárbaro. *Poder Gigante:* enquanto estiver em fúria, o dano da arma aumenta em um passo. *Poder Esmagador:* enquanto estiver em fúria, você aplica o dobro de sua Força no dano corpo a corpo com essa arma.

Bardo. *Compasso:* habilidades e magias de bardo não sofrem aumento de custo por estar em uma área de Tormenta. *Fortíssimo:* criaturas sob efeito de sua Inspiração ignoram as imunidades dos lefeu.

Bucaneiro. *Zombaria:* quando usa Panache contra um lefeu ou criatura da Tormenta, você recupera 3 PM em vez de 1. *Astúcia:* dobra seu bônus de Esquiva Sagaz contra lefeu e criaturas da Tormenta.

Caçador. *Abater:* o dano de Marca da Presa aumenta em um dado do mesmo tipo. *Predador Rubro:* você recebe os bônus de Explorador dentro da área de Tormenta. Se já tiver esse bônus, ele aumenta em +2.

Cavaleiro. *Honra Artoniana:* quando usa Duelo contra um lefeu ou criatura da Tormenta, seu bônus aumenta em +2. *Indômito:* você pode assumir Posturas como uma ação livre e elas não sofrem aumento de custo por estar em uma área de Tormenta.

Clérigo. *Ira Divina:* suas magias ignoram as imunidades dos lefeu. *Arma Eclesiástica:* o custo de suas magias divinas diminui em –1 PM (cumulativo com Símbolo Sagrado Energizado e um *Símbolo Abençoado*).

Druida. *Garras Rubras:* as modificações e encantos passam para suas armas naturais na Forma Selvagem. *Elementos Alienígenas:* seus ataques e magias ignoram as imunidades dos lefeu.

Guerreiro. *Ataque Superior:* quando usa Ataque Especial contra um lefeu ou criatura da Tormenta, seu bônus aumenta em +4. *Ataque Veloz:* você pode usar Ataque Extra até duas vezes por rodada.

Inventor. *Ferramenta de Precisão:* se atacar lefeu ou criatura da Tormenta, você recebe o benefício de Encontrar Fraqueza. *Participação na Construção:* a arma é considerada feita por você mesmo para efeitos de poderes de inventor e seu dano aumenta em um passo.

Ladino. *Ponto Cego:* você consegue flanquear lefeu e criaturas da Tormenta e seus ataques furtivos afetam esses inimigos. *Chacina:* seus Ataques Furtivos têm seus dados de dano aumentados em uma categoria.

Lutador. *Pancada:* a arma causa dano igual ao seu ataque desarmado (pela habilidade Briga), com um dado adicional do mesmo tipo, e permite o uso de habilidades usadas com ataque desarmado. *Rajada:* você pode usar Ataque Relâmpago até duas vezes por ação agredir.

Nobre. *Arauto:* o bônus fornecido por sua habilidade Gritar Ordens aumenta em +2 e essa habilidade não sofre aumento de custo por estar em uma área de Tormenta. *Soberania:* se usar Orgulho para atacar um lefeu ou criatura da Tormenta, também aplica o bônus da habilidade na rolagem de dano.

Paladino. *Punição Divina:* seu Golpe Divino contra lefeu e criaturas da Tormenta causa 2 dados de dano adicionais do mesmo tipo. *Juízo Final:* o bônus de sua Aura Sagrada é dobrado. Se tiver Aura Ardente, ela afeta lefeu e ignora suas imunidades e redução de dano.

PARTE 2: DIA VERMELHO

CENA 1

PLANOS & SONHOS

Depois de alguns dias, os preparativos para a expedição à área de Tormenta estão concluídos. Ezequias organiza uma cerimônia no centro de Normandia, o parque-estufa de Yuvalin, onde reúne a população da cidade e outros candidatos a exploradores — além dos personagens — e faz um discurso.

"Sejam bem-vindos, amigos! Hoje, escrevemos um novo capítulo da nossa história, não só como cidadãos de Yuvalin, mas como artonianos! Hoje, um grupo de bravos desafia a maior ameaça que assola nosso mundo! Mas foi graças ao esforço coletivo dessa comunidade que esse dia pôde se concretizar. Cada um que resistiu às maquinações da antiga Guilda, que se levantou contra a Supremacia Purista e que trabalhou duro para fazer de Yuvalin a maior produtora de aço-rubi do Reinado, é também um herói. Foi graças ao seu trabalho que hoje esse contingente exibe suas lâminas vermelhas, como presas que rosnam para os invasores, prestes a desferir o bote. É graças a vocês que, hoje, nasce o Esquadrão Escarlate!"

Com o fim da cerimônia, os ânimos estão no teto. Durante o primeiro conselho de guerra do Esquadrão Escarlate, Ezequias conta seu plano aos heróis.

"Vamos seguir os passos da Companhia Rubra para chegar à Cidade na Tormenta. Nosso objetivo é encontrar uma alma aprisionada e seguir sua corrente até a Cidade. O plano é simples, mas não se enganem: adentrar a Tormenta é um perigo inimaginável, que torna árduo até o mais simplório dos planos."

Se Reynard estiver presente, apoia o plano de Ezequias. Depois da reunião, cada personagem pode escolher um dos aventureiros selecionados por Ezequias para acompanhá-los durante a incursão. Entre os membros do Esquadrão Escarlate há aliados mestres de todos os tipos.

CENA 2

TRAVESSIA CÁUSTICA

O primeiro desafio do Esquadrão é cruzar o Rio Panteão, já corrompido pela Tormenta. A acidez das águas impede a construção de pontes duradouras, e há relatos de demônios aquáticos habitando o rio...

Para realizar a travessia, o inventor trouxe um barco revestido de aço-rubi, que carregava encolhido por magia. Porém, no meio do percurso, um elemental da água corrompido ataca a embarcação.

A água do rio é turva e tem um tom acobreado. Durante o percurso, uma enorme bolha começa a se formar no meio do rio, que cresce até assumir a forma de uma larva com corpo líquido e uma bocarra repleta de presas feitas de gelo vermelho — é um elemental da água, corrompido pela Tormenta. Com um movimento rápido, ele acerta a embarcação com força tremenda! "Mais dois ou três desses e nem o aço rubi vai aguentar! — Ezequias grita enquanto segura o timão — não deixem ele acertar o barco de novo!"

CRIATURA. Elemental corrompido (p. 122).

O barco está a 90m da margem oposta, e avança 18m por rodada. Se nenhum personagem engajar o elemental, ele ataca a embarcação, que possui RD 10 e 200 PV. Se for destruída, o grupo precisará concluir a travessia pelas águas corrompidas — imersão causa 8d6 pontos de dano de ácido por rodada.

CENA 3

DEIXAI TODA ESPERANÇA, VÓS QUE ENTRAIS

Vocês deixam a embarcação para trás e partem em direção ao centro da tempestade. A paisagem à frente é um deserto desolado de terra carmesim, pontilhada por escombros cobertos pela temível e grotesca matéria vermelha. É impossível dizer a hora do dia, já que o céu está sempre da mesma cor rubra.

Ao cruzar o rio, os heróis estão dentro da Tormenta e sofrem os efeitos desse ambiente inóspito (*Tormenta20*, p. 319).

O grupo precisa explorar a área em busca de uma alma acorrentada. Para isso, precisa passar em um teste estendido de Sobrevivência (CD 35, 7 sucessos exigidos). O grupo pode fazer dois testes por dia, um de manhã, outro à tarde (se abrir mão de descansar à noite, podem fazer um terceiro teste). Se passar, avança para a Cena 4. Se falhar, se vê novamente às margens do Rio Panteão, vítima das distorções espaço-temporais da Tormenta, e precisa recomeçar do início! A cada dia, role uma vez na tabela de encontros na Tormenta.

Encontros na Tormenta

2d6	Encontro
2	Fábrica de esmagadores
3	Manada mortal
4	Definhamento
5	Tempestade elétrica
6	Patrulha aérea
7	Chuva ácida
8	Patrulha subterrânea
9	Labaredas infernais
10	Pesadelos reais
11	Colosso corrompido
12	Nenhum

Encontros na Tormenta

2) Fábrica de Esmagadores. *Vocês seguem um murmúrio incessante que pode ser uma das almas acorrentadas, mas encontram cultistas da Tormenta entoando cânticos ao redor de uma estrutura bizarra, parecida com uma fornalha de carne esponjosa que expele um líquido ocre, composta de carne e ossos humanos entremeados de matéria vermelha.* O grupo é atacado por 2d4 sacerdotes de Aharadak (*Tormenta20*, p. 316). Na primeira rodada, um dos sacerdotes gasta uma ação padrão para ativar a fornalha, gerando um esmagador coletivo no final da rodada. A fornalha pode ser ativada novamente por qualquer sacerdote adjacente após 1d4 rodadas.

3) Manada Mortal. *Lefeu similares a centauros insetoides surgem no horizonte e avançam contra vocês, liderados por um demônio humanoide e de porte altivo, que cavalga um deles e porta uma lâmina brilhante.* O grupo é atacado por um sarektril e um ezzayn com hurobakks (p. 125).

4) Definhamento. *Vocês sentem suas forças serem drenadas, como se a Tormenta estivesse se alimentando das criaturas em seu interior.* Todos os personagens perdem 10d8 pontos de vida e ficam debilitados até o fim do próximo dia (Fort CD 35 evita ambos).

5) Tempestade Elétrica. *Nuvens sangrentas despejam relâmpagos avermelhados, destruindo e matando indiscriminadamente.* A tempestade dura 2d4 rodadas e atinge uma área de 90m de lado. No início de cada rodada, um personagem na área escolhido aleatoriamente é atingido por um relâmpago, sofrendo 20d8 pontos de dano (metade eletricidade, metade trevas).

6) Patrulha Aérea. *Vocês escutam o guincho estridente e penetrantes de um veridak. Ele é um batedor, e acabou de alertar uma patrulha próxima.* O grupo é atacado por um ezzayn com veridaks (p. 125).

7) Chuva Ácida. *Nuvens rubras despejam torrentes de ácido sangrento e corrosivo.* A chuva dura 2d4 rodadas e abrange uma área de 90m de lado. No início de cada rodada, personagens na área sofrem 4d8 pontos de dano de ácido. O dano persiste por mais uma rodada após o personagem sair da área ou a chuva terminar.

8) Patrulha Subterrânea. *Desatentos, vocês não percebem a mudança estranha no solo. Com um tremor seguido de um estrondo, vários demônios emergem do chão!* O grupo é atacado por um ezzayn com burodrons (p. 125).

9) Labaredas Infernais. *Sem causa aparente, o ar entra em combustão com chamas horrendas e sobrenaturais.* Cada jogador deve rolar 1d20. Com um resultado ímpar, é atingido por uma coluna de chamas, sofrendo 10d6 pontos de dano (metade fogo, metade trevas; Ref CD 35 reduz à metade). Isso se repete por mais 1d4 rodadas. Não há como escapar das labaredas, mas é possível usar habilidades para melhorar o teste de Reflexos, adquirir resistência a dano etc.

10) Pesadelos Reais. Cada personagem deve fazer um teste de Vontade (CD 35). Se falhar, enxerga seu maior medo materializado; ele fica apavorado e precisa fazer um teste de Vontade por rodada (CD 35). A cada falha, sofre 6d8 pontos de dano psíquico e perde 1d8 PM. O pesadelo só termina se o personagem passar em dois testes de Vontade seguidos. Personagens que não estejam apavorados podem prestar ajuda aos colegas.

11) Colosso Corrompido. *Vocês sentem tremores ritmados e escutam estrondos que se tornam cada vez mais próximos. Um besouro do tamanho de um pequeno castelo se aproxima de forma ameaçadora.* O grupo é atacado por um thuwarokk (*Tormenta20*, p. 315).

Cena 4

O Arauto Carmesim

Vocês avistam quatro almas acorrentadas flutuando nos céus, emitindo sons ululantes. No entanto, elas estão presas à armadura de um enorme cavaleiro rubro, que caminha lentamente, com passos pesados. Ele veste uma armadura completa, feita de placas vermelhas reluzentes e um elmo fechado, e empunha um enorme machado. Além das correntes que se elevam até as almas, uma corrente enorme desponta de suas costas, tão longa que desaparece no horizonte.

Este é Goradar, antigo paladino de Beluhga e atual Cardeal de Aharadak. Rebatizado Queklain, foi enviado para verificar o distúrbio causado pelos aventureiros. Quando confrontado, Queklain se apresenta de forma pomposa e arrogante, sua voz retumbando dentro do elmo, com um timbre metalizado.

"Bem-vindos, seres inferiores, aos domínios do supremo Aharadak! Sou Queklain, o Cardeal da Devoção, um dos quatro pilares do Deus da Tormenta. Vocês vieram se curvar diante de seu poder absoluto? Eu vislumbrei sua grandeza e fui agraciado com uma nova forma, uma nova compreensão. Venham, juntem-se à gloriosa realidade lefeu."

Queklain pode ser indagado sobre Aharadak e a Cidade na Tormenta (que ele chama da Ahar'kadhan), mas responde com elogios exagerados, sempre exaltando a grandeza de Aharadak e discursando como a Tormenta lhe trouxe uma nova vida. Caso algum dos personagens insulte Aharadak ou os lefeu, o cardeal ataca. Ele não tem muita paciência para conversas e constantemente demanda que os heróis se curvem perante a Tormenta, tornando-se violento caso seja recusado mais de uma vez.

Criatura. Queklain (p. 127).

Quando derrotam o cardeal, os heróis veem a primeira manifestação das Essências da Tormenta.

Com um estrondo seguido de um zumbido sinistro, a armadura começa a colapsar. As placas descolam lentamente, exalando fumaça vermelha e um líquido rubro viscoso que escorre das fendas. As partes se desmontam, revelando o corpo deformado de um anão, assimilado pelas partes da armadura — trata-se de Goradar, famoso paladino de Beluhga que estava desaparecido há muito tempo. Incrustado no peito dele há um cristal em forma de cruz, de cor vermelho vivo.

Se nenhum personagem fizer isso, Ezequias coleta a joia, com a premissa de estudar o artefato que corrompeu um paladino tão leal. O grupo então pode seguir as correntes rumo à Cidade na Tormenta.

Cena 5

A Divina Anticriação

Vocês seguem a corrente que estava presa às costas de Queklain por horas, até chegar a um enorme desfiladeiro. Estreito e sinuoso, ele seria um ponto ótimo para uma emboscada — mas, estranhamente, não há nenhum lefeu ao redor. Vocês entram no desfiladeiro, eventualmente passando por torres de vigília. Os demônios nas torres apenas observam vocês.

É impossível voar acima do desfiladeiro — qualquer tentativa faz a criatura cair inexplicavelmente, puxada por uma enorme força gravitacional, sofrendo 6d6 pontos de dano por queda — e magias de teletransporte simplesmente falham ao serem lançadas. É como se a estrada fosse uma dimensão diferente, com regras próprias, que forçam seus transeuntes a caminhar em direção à cidade.

A estrada termina em um grande pórtico, da largura do desfiladeiro, feito de tentáculos entrelaçados que brotam do chão, formando um arco. Do centro, pende uma longa tira de pele, que exibe o símbolo sagrado de Aharadak. Assim que o grupo se aproxima do pórtico, é saudado por uma criatura alta e esguia, de membros alongados e uma enorme cabeça inchada, que exibe apenas uma boca descomunal.

"Sejam bem-vindos, portadores da essência, à magnífica Ahar'kadhan! Sua chegada é aguardada com júbilo pelos nossos mestres. Considerando sua necessidade de identificar criaturas singulares, podem se dirigir a mim como Emissário. Estou aqui para acompanhá-los até o Pilar da Devoção, onde o desafio será oficialmente iniciado."

O lefeu não tem nome, pois, como lefeu, não tem individualidade. Ele é cortês e solícito, e não responde a qualquer ameaça ou violência. Se for atacado, não revida e pede para que os heróis cessem as agressões, insistindo que eles são bem-vindos na cidade. Caso os personagens ignorem os pedidos, o lefeu é destruído se sofrer mais de 60 pontos de dano. Porém, um novo lefeu, idêntico ao anterior, vem cumprimentar os personagens na rodada seguinte, e explica que um novo emissário será enviado sempre que necessário. Ele também avisa ao grupo que caso a violência continue, eles terão que enfrentar toda a força de defesa da cidade, o que é altamente desaconselhável.

Acatando o convite do emissário lefeu, vocês preparam suas mentes para vislumbrar os horrores vindouros, enquanto caminham cautelosos para dentro dos limites da cidade, mas o que avistam é muito mais perturbador do que poderiam imaginar: a cidade parece extremamente normal!

O lugar é um amálgama de construções tradicionais, feitas de blocos de matéria vermelha que imitam pedras e tijolos, e estruturas pulsantes de formatos bizarros, que parecem orgânicas. Milhares de habitantes de raças artonianas circulam pelas ruas, engajados em atividades que, à primeira vista, parecem bastante comuns.

Ahar'kadhan parece funcionar como qualquer metrópole: milhares de criaturas, entre artonianos, lefeu e híbridos, circulam pelas ruas vermelhas, ocupadas em tarefas rotineiras como transporte de mercadorias, artesanato e comércio. Não há sinal das piores bizarrices vistas por Reynard em sua incursão, como paredes feitas de lâminas afiadas, janelas de guilhotinas e ruas pavimentadas com crânios e fontes jorrando pus. No entanto, uma observação mais cautelosa deixa claro que os habitantes exibem expressões de felicidade exagerada, artificiais, ostentando sorrisos congelados que parecem esculpidos em suas faces. Nenhum deles parece estar sendo escravizado. Na verdade, parecem tranquilos e satisfeitos — inclusive, muitos abrem caminho e fazem reverências aos lefeu, algumas vezes até agradecem quando são enxotados ou pisoteados pelas criaturas da Tormenta.

Caso os personagens perguntem sobre a cidade e seus habitantes, o emissário responde que Aharadak é o mais sábio e poderoso dos deuses, e por isso qualquer artoniano que se curve perante sua superioridade receberá sua benção e será tratado como um de seus seguidores. Se perguntam sobre o motivo de serem bem-vindos na cidade, o emissário explica sobre o grande desafio:

"Aharadak respeita o poder dos artonianos. Mesmo em suas formas débeis e involuídas, vocês foram capazes de desafiar os lefeu. Por isso, aqueles que se provam dignos são sempre bem-vindos à sua capital. Ahar'kadhan é a joia da coroa de Aharadak, e seus quatro pilares devem ser inexoráveis — no entanto um deles sucumbiu diante da força de vocês. O Cardeal da Devoção foi derrotado, e o equilíbrio precisa ser mantido. Vocês, os portadores da essência, receberam a honra e o privilégio de serem julgados pelos outros Cardeais, e a oportunidade de se tornarem um dos pilares da divina Anticriação. Tudo será explicado em mais detalhes assim que chegarmos ao Grande Templo."

Se os personagens perguntarem sobre a corrente da armadura, o Emissário explica que acorrentar-se ao Grande Templo de Aharadak foi uma demonstração de fé por parte de Queklain, o Cardeal da Devoção, para inspirar seus seguidores. Os personagens são guiados pelo Emissário, que insiste que não façam nenhuma parada até chegarem ao templo.

O Grande Templo é a maior e mais alta estrutura da cidade, visível de praticamente qualquer lugar. O templo ainda é parecido com as anotações de Reynard — uma enorme estrutura cônica, com finas paredes membranosas translúcidas e inúmeros orifícios irregulares como janelas. No entanto, quatro estruturas cilíndricas um pouco mais baixas cercam o templo, dispostas ao seu redor de forma equidistante. São os Quatro Pilares Cardeais. Ao se aproximarem da construção, vocês escutam uma espécie de cântico ecoando através das janelas e da imensa porta de entrada.

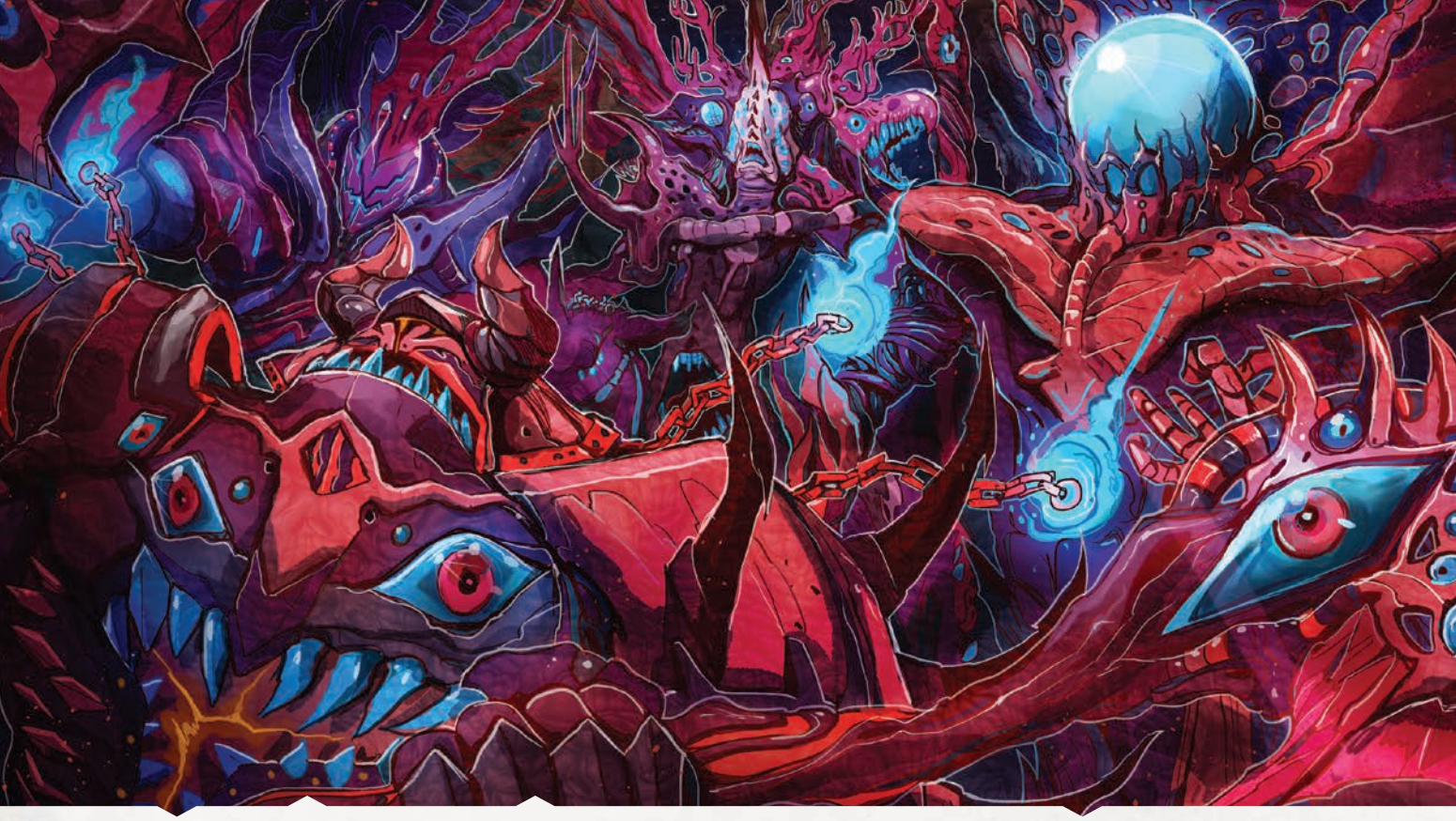
A atividade no templo é incessante: centenas de clérigos de Aharadak se revezam em diversas tarefas litúrgicas, atendendo aos milhares de devotos que lotam o salão central, em estado de adoração e júbilo extremamente desconfortante — alguns chegam a desmaiar ou simplesmente surtar, a ponto de se mutilar e oferecer seu sangue ou partes decepadas no altar central.

Atravessando o templo, os personagens são levados até o fundo, e convidados a subir em uma elevação feita de um material rubro brilhante — uma espécie de palco para realização de cerimônias. De repente, todo o templo fica em silêncio absoluto. O emissário toma a frente, e inicia um discurso que ecoa por toda a extensão do templo.

"Caros irmãos, servos do grande Aharadak, eu lhes trago boas novas. Nosso glorioso senhor nos abençoou com um novo Cardeal!". O templo explode em ovações descontroladas, algumas até violentas. "Esses artonianos provaram seu valor ao superar Queklain, e agora devem clamar sua recompensa aos pés do grande Deus da Tormenta. Eles receberão a honra e o privilégio de se provarem dignos da confiança do Grande Aharadak! Agora, apresentem a Essência da Devoção."

O Emissário está se referindo ao cristal retirado de Goradar. Se nenhum jogador entender, depois de alguns instantes de confusão Ezequias entende e pega o item. Ele está pulsando como um coração, apesar de sua forma cristalina. A joia flutua e paira no ar ao lado do Emissário, que retoma seu discurso.

"A essência está novamente em seu lugar. O desafio está lançado. Artonianos, vocês devem confrontar os outros três Cardeais e receber suas bênçãos. Caso sejam aprovados, um de vocês será nomeado Cardeal, e irá forjar uma nova essência no Santuário do Coração. Mas, se forem julgados indignos, serão destruídos. Fiquem à vontade para descansar e se preparar. Porém, amanhã, quando Aharadak iluminar o céu, vocês devem estar às portas do Santuário da Tormenta para iniciarmos o grande teste."



Os personagens são livres para circular por Ahar'kadhan, coletando informações e recursos para enfrentar os três Cardeais. Dentro da cidade, os efeitos da Tormenta são anulados, embora o ambiente bizarro e o comportamento insano dos habitantes sejam extremamente incômodos.

Cena 6

Cidade Rubra

Os personagens têm o resto do dia para explorar a cidade, de acordo com as opções a seguir.

Ateliê

Uma construção metálica escura, em formato de abóbada, sinaliza a entrada para um enorme ateliê subterrâneo, onde dezenas de artesãos criam peças de arte, instrumentos musicais e objetos sacros para a adoração do Deus da Tormenta, todos em formatos medonhos e bizarros, capazes de desnortear seres comuns apenas com sua existência — personagens que olharem para as obras devem passar num teste de Vontade (CD) 35 ou ficarão frustrados por 1d4 dias.

Algumas das obras contemplam os quatro Cardeais de Aharadak, e podem ser avaliadas para se obter informação sobre essas criaturas. Cada personagem pode fazer um teste de Conhecimento ou Religião (CD 30) para receber informações sobre os cardeais — veja a seção "Os Quatro Pilares Cardeais de Aharadak", a seguir.

Mercado

Diferentemente das lembranças de Reynard, o mercado de Ahar'kadhan se tornou um grande centro comercial. Dezenas de lojas, barracas e oficinas ocupam uma grande área que está sempre lotada, dia e noite. No mercado é possível encontrar qualquer item comum, além dos itens a seguir.

Seiva Rubra. Um frasco de líquido viscoso e de gosto metálico que contém uma enorme quantidade de mana. Beber o líquido cura 3d8 PM, mas o usuário fica confuso até o fim de seu próximo turno.

Sementes Carmesim. Uma baga retorcida de odor ocre que é na verdade um superalimento. Consumir uma semente carmesim cura 10d10+10 PV e remove uma condição negativa entre enjoado, envenenado, exausto, fatigado ou fraco. No entanto, causa um choque no organismo, deixando o personagem debilitado até o fim de seu próximo turno.

A cidade não tem um sistema monetário — tudo funciona na base de escambo, e negociar com os moradores insanos pode ser difícil. Deixe os jogadores livres para oferecerem seus pertences ou mesmo coisas estranhas como cabelo ou sangue. Um teste de Diplomacia ou Enganação (CD 30) conclui a transação com sucesso. Modifique a CD do teste em +/–5 de acordo com a criatividade dos jogadores.

Como no Ateliê, cada personagem pode fazer um teste para receber informações sobre os cardeais. As perícias aqui são Diplomacia e Investigação (CD 30).

TAVERNA A BELEZA DIVINA

O local foi totalmente remodelado e se parece realmente com uma luxuosa taverna artoniana, com mesas, cadeiras, prateleiras e balcão feitos de matéria-vermelha cristalina, que "brota" do chão como uma formação vegetal bizarra. Criaturas híbridas de lefeu e humanos chamadas serviçais são integradas a essa substância — podem rastejar pelo chão, paredes e até pelo teto para servir às mesas ou mesmo serem absorvidos e reformados em qualquer local necessário da estrutura. A comida e bebida servida é medonha e estranha, embora boa para consumo.

Os personagens podem interagir com os frequentadores e o dono da estalagem, Mestre Rupert, que adora contar histórias exaltando Aharadak e os quatro Cardeais. Novamente, cada personagem pode fazer um teste para receber informações sobre os cardeais — aqui, deixe os jogadores usarem sua criatividade para definir quais perícias usar (mas permita apenas um teste por jogador). Se dormirem na taverna, os heróis devem fazer um teste de Vontade (CD 30). Quem passar tem uma boa noite de sono (recuperação luxuosa). Quem falhar é atormentado por sonhos e visões horripilantes da corrupção lefeu (recuperação ruim).

Quando o grupo se reúne antes de marchar para o Santuário da Tormenta, Ezequias revela um novo plano: quer aproveitar a oportunidade de se tornar um novo Cardeal para ter acesso ao Coração da Tormenta e destruí-lo de uma vez por todas!

OS QUATRO PILARES CARDEAIS

Sempre que um personagem passar num teste para descobrir informações sobre o Santuário e os Cardeais, anote seu sucesso. No fim do dia, quando o grupo se reunir, descreva as informações obtidas de acordo com a quantidade de sucessos acumulada.

3+ Sucessos. Os quatro Cardeais são os regentes da cidade, uma manifestação da vontade de Aharadak. Os outros três são Adramalek, o Cardeal da Dominação; Eridibus, o Cardeal da Assimilação; e Hashmalan, o Cardeal da Evolução.

5+ Sucessos. Cada um dos Cardeais representa um dos pilares da fé em Aharadak, que tem como objetivo dominar, converter, assimilar e evoluir os artonianos. Sua forma e seus poderes estão ligados ao pilar que representam.

7+ Sucessos. O Santuário da Tormenta é o antigo Castelo Aharadak, onde o próprio lorde habitava antes de ascender ao Panteão. O castelo foi remodelado e agora abriga quatro alas, uma para um dos cardeais, além da Câmara Primordial, onde está localizado o Coração da Tormenta.

10+ Sucessos. Adramalek era um humano, um dos mais poderosos guerreiros que já enfrentou a Tormenta, e por isso foi sacramentado um de seus campeões. Hashmalan é uma consciência sem corpo, criada como uma paródia do Helladarion, e gosta de testar o conhecimento e o raciocínio de seus oponentes. Eridibus é uma criatura sem forma, capaz de alterar a si mesmo e tudo ao seu redor apenas com um pensamento. Ele tem como objetivo descobrir a forma artoniana suprema, capaz de se adaptar a qualquer situação.

PARTE 3: FORA DA REALIDADE

CENA 1

O COMEÇO DO FIM

Quando o dia nasce em Ahar'kadhan, o Emissário surge, seguido por uma multidão de espectadores, para guiar o grupo ao Santuário da Tormenta.

O palácio é uma construção massiva e disforme, feito de placas metálicas vermelhas interligadas por um material orgânico e pulsante. Suas torres crescem em ramificações e inchaços que contrariam a gravidade e a lógica e seu portão principal parece uma bocarra. Em frente a ele, o Emissário discursa.

"Aproximem-se, portadores da essência! O portal para a glória de Aharadak se abre para vocês! Os Cardeais aguardam dentro do Santuário — eles serão seus juízes e executores. Caso sejam dignos de obter todas as essências, receberão o privilégio de vislumbrar nosso maior tesouro, a Lança de Aharadak. Que os muitos olhos do Senhor da Realidade zelem seu caminho."

A bocarra-portão começa a se abrir. Um imenso tapete feito de carne esponjosa se desenrola de dentro, num convite macabro para que adentrem o castelo.

Dentro do castelo, os personagens percorrem um corredor tão alto e largo que seus limites se perdem em névoas rubras. O lugar é decorado com incontáveis artes sacras em adoração à Aharadak, muitas das quais parecem vivas e móveis. Vários demônios habitam o local, cobertos por mantos, como acólitos ou sacerdotes. Eles não interagem com os personagens. O corredor é sustentado por colunas recobertas por veios de matéria vermelha e bolhas de pele que lembram rostos humanos em expressão de júbilo.

O corredor termina em um grande salão. No centro, uma fonte jorra um líquido vermelho espumoso e uma mesa traz bandejas e ânforas com paródias grotescas de alimentos e bebidas artonianas. Nos cantos, quatro escadarias se elevam infinitamente. Ao fundo, uma porta enorme e perfeitamente quadrada jaz selada.

Uma dúzia de acólitos cuida do salão. Um deles começa a se debater, sua cabeça incha fazendo um som grotesco e uma enorme bocarra surge no que era sua fronte. Ele se transforma no Emissário:

"Sejam bem-vindos ao Santuário. Cada escadaria leva até a ala de um dos Cardeais, a quem vocês devem desafiar. A ordem não importa, mas será preciso portar as quatro essências para abrir a porta do grande salão e receber as bênçãos de nosso lorde supremo. Não temam a derrota: se isso acontecer, se tornarão parte do Santuário, vivendo em adoração eterna". Ele aponta para os rostos que formam as colunas. "Agora, apresentem a Essência da Devoção".

Quando os personagens erguem a joia de Queklain, um quadrante da porta brilha com um tom alaranjado, e um símbolo igual a joia se desenha na superfície lisa dela. Ezequias (e qualquer lefou) sente que a Lança de Aharadak está na câmara atrás da porta. Eles precisam das outras três essências para acessá-la!

O castelo não segue qualquer lógica ou lei da física. Qualquer tentativa de atravessar, modelar ou destruir as paredes é frustrada pela Tormenta — a única opção é escolher uma das escadarias. Caso perguntem ao Emissário sobre os caminhos, ele dirá qual escada leva para cada ala.

Sempre que um Cardeal for derrotado, o grupo pode retornar ao salão e descansar. Como o tempo dentro do Santuário corre de forma diferente, esse descanso faz com que o grupo recupere PV e PM como se tivesse dormido oito horas em condições luxuosas. Comer os alimentos da mesa cura 7d8+7 PV e remove quaisquer condições negativas. Beber da fonte recupera 2d8 PM. Cada personagem só pode escolher um desses efeitos por descanso.

CENA 2

ERIDIBUS, O CARDEAL DA EVOLUÇÃO

A escadaria termina numa abertura disforme, como a entrada de uma gruta ou caverna natural, feita de rochas vermelhas e permeada de veios carmesim. Avançando pelo túnel, que se parece com o interior de uma gargante, vocês sentem o ar úmido e o cheiro de matéria orgânica, como se estivessem em uma selva densa, e escutam uma mistura de grunhidos animalescos, farfalhar de asas e zumbido de insetos.

O túnel termina em uma câmara repleta de raízes de matéria vermelha, casulos pulsantes e estruturas biológicas, como corações, pulmões e outros órgãos, do tamanho de carroças e casas. A sensação é de estar dentro de um corpo em funcionamento.

Na parede oposta, vocês avistam um monstro com pouco mais de três metros de altura. Ele é uma amálgama de diversas criaturas, com dezenas de olhos, bocas, asas, garras e braços, alguns deles sendo usados para operar as estruturas vivas da sala. A criatura começa a falar sem fazer qualquer menção de movimento, sua voz parecendo uma multitude de sons e ecos distintos:

"Então vocês são os espécimes que vieram desafiar os Cardeais. Interessante. Estava ansioso para testar suas capacidades. Sou Eridibus, o Cardeal da Evolução, e aceito seu desafio."

Eridibus e sua câmara estão sempre mudando, transformando-se em versões bizarras de seres e ambientes naturais de Arton. O Cardeal representa a capacidade lefeu para evolução infinita. No início da 1º, 4º e 7º rodadas, ele e a sala mudam, assumindo formas hostis. Isso também ocorre caso a forma atual de Eridibus seja reduzida a 0 PV. As formas novas surgem com PV máximos.

1ª Rodada. No início do combate, Eridibus se transforma em centopeia-dragão, com a pele rochosa respingando um líquido fervilhante por rachaduras.

O chão da sala se torna arenoso (terreno difícil) e a temperatura da sala aumenta enormemente. Nesse deserto vermelho, personagens sem algum tipo de resistência a clima ou a fogo ficam exaustos e vulneráveis a fogo.

4ª Rodada. No início da quarta rodada, Eridibus assume a forma de um bisão gigante, com pelagem rubra e chifres proeminentes.

A areia se torna cada vez mais espessa e fria, gradualmente se transformando em neve vermelha. A luz desaparece, tornando a sala completamente escura (fornecendo camuflagem total) e ventos gélidos e uivantes tornam impossível qualquer comunicação por voz (condição terrível para lançar magias). A temperatura cai drasticamente — personagens sem algum tipo de resistência a clima ou a frio ficam esmorecidos, alquebrados e vulneráveis a frio.

7ª Rodada. Eridibus assume a forma de uma lula gigante, com um olho enorme em seu abdômen e oito tentáculos que se ramificam em tentáculos menores.

Centenas de tubos de material esponjoso brotam das paredes da câmara, que começa a ser rapidamente preenchida com um líquido ácido alaranjado. No final da 7ª rodada, a sala fica completamente preenchida com o líquido, forçando todas as criaturas a ficarem submersas. Qualquer criatura em contato direto com o líquido sofre 6d6 pontos de dano de ácido no início de seu turno.

No início da décima rodada, o líquido escoa por um dreno central. Cada criatura, exceto Eridibus, deve fazer um teste de Atletismo (CD 35); se falhar, é sugada até uma grade no centro da sala e sofre 10d6 pontos de dano de impacto. A sala é limpa e Eridibus e ela voltam a suas formas originais. O Cardeal diz:

"Estou satisfeito. Seu poder é... Digno. Peguem a essência da Evolução. Tornem-se mais fortes, melhores. Sirvam bem ao grande Aharadak." Uma joia de cor esmeralda e formato octaédrico brota de uma das mãos do Cardeal.

Se o grupo derrotar Eridibus antes da 10ª rodada, leia a seguinte descrição.

A monstruosidade solta um urro medonho e começa a se desfazer, jorrando gases e líquidos nauseabundos por diversos orifícios, num esforço para manter sua forma, mas termina degradada em uma massa amorfa. No meio da pilha de entranhas e sangue cáustico, é possível ver uma joia de cor esmeralda e formato octaédrico. É a Essência da Evolução. A sala gradativamente volta ao estado inicial.

Cena 3

Adramalek, o Cardeal da Dominação

Durante a subida, a escadaria adquire um aspecto metálico, com protuberâncias pontiagudas. Ela termina em uma enorme grade que, estranhamente, parece feita de aço-rubi. A grade é extremamente pesada, mas está destrancada, abrindo com um rangido estridente. Conforme caminham para dentro da sala, ela parece um salão de palácio abandonado, com mobílias e tapeçarias destroçadas. Um odor nauseabundo emana do fundo da sala, vindo de uma enorme pilha de cadáveres decepados de lefeu. Sentado sobre a pilha de corpos, como num trono, está um humanoide alto e esguio, usando armadura vermelha. Ele salta graciosamente do topo da pilha, fitando-os com olhos raivosos. Com um movimento rápido, manifesta uma enorme lâmina em uma de suas mãos e avança contra vocês!

Adramalek é o Cardeal que representa o poder bruto lefeu. Era um herói humano, parte do grupo original de Reynard, que foi capturado a corrompido durante a incursão deles à área de Tormenta. Ele ataca os personagens imediatamente e não responde à nenhuma tentativa de diálogo. O combate só termina quando o cardeal for derrotado.

O guerreiro cai de joelhos e sua armadura começa a esfarelar, revelando feições de um humano desfigurado pela corrupção da Tormenta. Ele solta uma gargalhada medonha, enquanto seu corpo gradativamente se torna pó. Tudo o que resta na pilha de poeira vermelha é uma joia alaranjada, no formato de uma pirâmide equilátera. A Essência da Dominação é de vocês.

Se Reynard estiver com o grupo, reconhece com pesar o antigo companheiro de batalha, que ficou para trás em seu último encontro com Aharadak — Velk, o Galo Louco, finalmente pode descansar.

Cena 4

Hashmalan, o Cardeal da Assimilação

À medida que vocês sobem essa escadaria, os degraus dela vão se tornando mais alinhados, a matéria-vermelha se transforma em madeira e começa a lembrar a arquitetura humana, como se veria em um castelo do Reinado. A escadaria termina em uma porta dupla decorada com arabescos. Quando tocam na porta, os desenhos brilham e ela se abre, revelando uma imensa biblioteca com diversos andares em vão livre, repletos de estantes. No centro da sala, uma mesa oval está abarrotada de livros e pergaminhos. Sentado em uma cadeira, há uma figura humanoide feita de matéria fibrosa e vermelha, cercada por quatro livros flutuantes. Um globo transparente luminoso substitui o que deveria ser a cabeça, e dispara eventuais rajadas de luz contra os livros orbitando ao seu redor. Uma voz metálica e abafada ecoa dentro de suas mentes:

"Aproximem-se, desafiantes. Sou Hashmalan, o Cardeal da Assimilação. Fui concebido para estudar, compreender e assimilar os costumes artonianos. Vocês parecem espécimes excelentes. Sentem-se e vamos começar."

Hashmalan representa a capacidade lefeu de compreender a criação. Seu desafio surpreende quem esperava um combate — em vez da força, o Cardeal testará a inteligência, através de enigmas mortais.

Seu corpo não existe de verdade, sendo apenas uma projeção do conhecimento lefeu, que por sua vez fica alojado no globo luminoso. Se for atacado, simplesmente teletransporta o globo e reaparece com outro corpo novo sete segundos depois. O teste começa assim que os heróis se acomodarem na mesa.

A sala escurece, e a mesa parece flutuar num espaço extradimensional. Hashmalan faz um gesto com as mãos e uma enorme ampulheta surge flutuando no ar.

"Vocês devem responder a perguntas que irão medir seu conhecimento sobre seu mundo e o universo. Veremos se são dignos de governar essa realidade, ou qualquer outra. Cada pergunta deve ser respondida em até 60 segundos de seu tempo. Comecemos".

Para cada resposta errada, um personagem do grupo sofre uma consequência. Os jogadores podem decidir qual personagem é, mas devem decidir antes de saberem a consequência.

Caso acertem sete ou mais perguntas, Hashmalan retorna a sala ao seu estado anterior e manifesta uma joia totalmente redonda e branca na frente dos personagens. É a Essência da Assimilação.

Se os personagens não conseguirem acertar pelo menos sete perguntas, ao fim delas o Cardeal decide que são indignos e os ataca. Quando chega a 0 PV, Hashmalan é destruído, e o globo que lhe serve de cabeça se transforma na Essência da Assimilação.

Pergunta 1 *O que é meu, mas quem me conhece usa muito mais do que eu?*
Resposta Meu nome.
Consequência Sempre que o personagem ouvir o próprio nome, perde 5 PM.

Pergunta 2 *Não é vivo, mas cresce. Não respira, mas falta de ar pode matá-lo. O que é?*
Resposta O fogo.
Consequência O personagem recebe vulnerabilidade a fogo.

Pergunta 3 *O que está sempre à nossa frente, mas nunca chega?*
Resposta O futuro.
Consequência O tempo de resposta para as próximas perguntas diminui para 45 segundos.

Pergunta 4 *Existe algo que quanto mais se perde, mais se tem. O que é?*
Resposta Sono.
Consequência Sempre que o personagem descansa, deve rolar um dado. Num resultado ímpar, não recupera nenhum PV ou PM pelo descanso.

Pergunta 5 *Você acordou em uma sala trancada. Para sair, pegou uma chave dentro de uma caixa, dentro de uma gaiola. O que você abriu primeiro?*
Resposta Os olhos.
Consequência O personagem fica cego permanentemente.

Pergunta 6 *O que mantém sempre o mesmo tamanho, não importa quanto pese?*
Resposta Uma balança.
Consequência Determine dois atributos aleatórios do alvo (role 1d6 duas vezes). Some ambos e divida por dois. O resultado é o novo valor desses atributos.

Pergunta 7 *Existe algo em Arton que é totalmente feito de água, mas deixa de existir se for mergulhado nela. O que é?*
Resposta Gelo.
Consequência O personagem recebe vulnerabilidade a frio permanentemente.

Pergunta 8 *Qual a última coisa que se pode tirar de uma criatura?*
Resposta A vida.
Consequência O personagem perde 50 PV permanentemente.

Pergunta 9 *O que é que todos têm, sempre aumenta, mas nunca diminui?*
Resposta A idade.
Consequência O personagem se torna velho, recebendo os ajustes de atributos (veja *Tormenta20*, p. 108).

Pergunta 10 *Qual a única palavra de seu idioma que sempre se escreve errado?*
Resposta Errado.
Consequência O personagem passa a falhar automaticamente em qualquer teste com rolagens 1 ou 2.

Cena 5

O Ritual da Essência

Em posse das quatro essências cardeais, o grupo pode abrir a porta que leva ao coração da Tormenta.

As quatro joias brilham, ressoando com os símbolos gravados na porta. Com um estrondo, a porta se divide em quatro partes iguais que se abrem a partir do centro. Vocês cruzam a passagem e descem por uma escadaria rumo a outra dimensão. É difícil precisar quão fundo vai a escadaria, ou quanto tempo vocês passaram descendo, pois aqui a Anticriação está tão próxima que distorce o próprio tempo e espaço.

Sem perceber, vocês se veem na entrada de uma câmara gigantesca. No centro, uma pirâmide com uma lança fincada no topo — o coração desta área. Rasgando a própria realidade, a lança mantém aberto um portal dimensional de onde jorra a realidade lefeu. Pelas quatro faces da pirâmide escorre um líquido rubro, que corre por sulcos cavados no piso, cada um terminando em um pilar de matéria vermelha nas laterais da sala. Cada pilar possui o símbolo de uma das essências.

À frente da pirâmide, um pedestal contém um tomo com páginas de carne pulsante. Cicatrizes na carne formam um texto que explica como realizar o ritual.

O Emissário espera que os personagens usem o ritual para forjar novas essências cardeais, mas Ezequias tem outro plano: voltar o poder do coração contra ele próprio, para com isso destruir essa área para sempre! Lendo o tomo, os personagens descobrem as regras do ritual.

- A pirâmide fica no centro da câmara e ocupa um espaço quadrado com 6m de lado. Cada pilar fica à frente de uma face da pirâmide, a 30m dela.
- O objetivo do ritual é ativar e energizar os quatro pilares. Para ativar um pilar, um personagem precisa estar adjacente a ele e empunhando a essência correspondente. Então, precisa gastar uma ação padrão para inserir a essência em um nicho no centro do pilar fazendo com que fique ativo.
- No final de cada rodada, um jogador rola 1d4 para cada pilar ativo. Em um resultado 4, o pilar em questão é energizado. Uma vez que o pilar seja energizado, é possível retirar a essência dele.
- Quando os quatro pilares forem energizados, comece a contar as rodadas. Ao fim da quarta, o ritual é completado.
- No final da primeira rodada em que pelo menos um pilar estiver ativo, e a cada rodada ímpar subsequente, um ezzayn se materializa adjacente à pirâmide e ataca o grupo.
- No final da rodada seguinte, e a cada rodada par subsequente, um sarektril se materializa adjacente à pirâmide e ataca o grupo.
- Todos os não lefeu na sala sofrem os efeitos de estar numa área de Tormenta. Criaturas portando uma essência cardeal são imunes a esse efeito.
- Todos os não lefeu em alcance curto da pirâmide sofrem os efeitos do coração da Tormenta (veja o quadro). Novamente, criaturas portando uma essência são imunes.
- Cada pilar ativo gera um efeito prejudicial aos personagens e/ou benéfico aos lefeu. Quando o pilar é energizado, esse efeito aumenta.

Os Quatro Pilares

A seguir estão os efeitos dos quatro pilares (um pilar energizado gera ambos os efeitos). Os personagens podem descobrir esses efeitos pesquisando o tomo, recebendo uma vantagem estratégica ao custo da mente e da alma do pesquisador! Um personagem pode ler o livro em busca de informações sobre os pilares quantas vezes quiser. Sempre que faz isso, tem direito a um teste de Conhecimento (CD 35). Se passar, descobre os efeitos de um pilar. Independentemente de passar ou não no teste de Conhecimento, deve fazer um teste de Vontade (CD 30 +5 por leitura anterior). Se falhar, perde 3d8 PM.

Pilar da Assimilação

- **Ativado.** Todos os não lefeu ficam alquebrados.
- **Energizado.** Uma vez por rodada, o pilar pode replicar uma habilidade ou uma magia que algum personagem tenha usado na última rodada, com os mesmos parâmetros.

Pilar da Devoção

- **Ativado.** +5 nos testes de ataque dos lefeu.
- **Energizado.** O bônus aumenta para +10.

Pilar da Dominação

- **Ativado.** No início de cada rodada, o pilar gera uma nuvem rubra que ocupa um quadrado com 3m de lado em um ponto aleatório da sala. Então, criaturas dentro de uma nuvem sofrem 6d6 pontos de dano de ácido e cada nuvem dispara um relâmpago que causa 8d8 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 28 reduz à metade) em um herói aleatório em alcance médio.
- **Energizado.** No início de cada rodada, cada nuvem tem 25% de chance (1 em 1d4) de gerar um ezzayn (sem nenhum tipo de lefeu especial).

Coração da Tormenta

Toda área de Tormenta tem um ponto de origem, uma fenda na realidade por onde a Anticriação invade Arton. Como descrito pela Companhia Rubra, o Coração da Tormenta da área de Zakharov é uma lança que perfura nossa realidade, fazendo o universo lefeu escorrer e sangrar.

Independentemente de sua forma ou tamanho, um Coração da Tormenta é extremamente perigoso! Qualquer não lefeu em alcance curto fica debilitado, enjoado e esmorecido e perde 10d6 pontos de vida por rodada. Se for reduzido a 0 PV, é desintegrado. Isso afeta até mesmo lefou, normalmente imunes a efeitos da Tormenta.

PILAR DA EVOLUÇÃO

- **Ativado.** Os lefeu na sala recebem +5 em rolagens de dano e 50 PV temporários.
- **Energizado.** Enquanto estiver energizado, o pilar evolui os lefeu presentes na sala. No início de cada rodada, um lefeu na sala "evolui" para uma versão mais poderosa: ezzayn presentes recebem um novo tipo de lefeu até somarem todos os tipos. Se todos os ezzayn tiverem todos os tipos, um sarektril surge entre eles.

Cena 6

SACRIFÍCIO

Os personagens têm o tempo que quiserem para pesquisar o ritual e se preparar. Quando estiverem prontos para ativar o primeiro pilar, role Iniciativa! A partir daqui, os personagens devem se dividir entre enfrentar os lefeu que surgem a cada rodada e ativar os outros pilares. Esta será uma cena longa e complexa, por isso estude-a com cuidado antes de mestrar. O ideal é que aconteça em uma sessão dedicada a ela!

Mas a coisa piora... Ezequias planeja voltar o poder do coração contra ele próprio, para com isso destruir essa área. Porém, para isso, precisa ficar adjacente à pirâmide durante todo o ritual. Ele precisa estar portando uma essência o tempo todo, para não sofrer os efeitos do coração da Tormenta. Assim, o grupo precisa deixar uma essência com Ezequias enquanto ativa e energiza outro pilar. Quando esse outro pilar estiver energizado, pode pegar a essência dele e trocá-la com o inventor, para só então ativar o pilar da essência que estava com ele!

Os pilares podem ser ativados e energizados em qualquer ordem — inclusive ao mesmo tempo, se mais de um personagem ativar um pilar por vez. Uma vez que comecem, os efeitos de um pilar permanecem até o ritual ser concluído.

Ao final da quarta rodada com todos os pilares energizados, o ritual é completado.

Em uníssono, os pilares emitem uma onda de energia que varre toda a sala. Com um esforço descomunal, Ezequias empunha a lança e a arranca do topo da pirâmide onde estava fincada. Imediatamente a sala começa a estremecer e a rachadura na realidade de onde a Tormenta se originava vibra e se contorce, emitindo ruídos impossíveis. O tempo congela e, de repente, o fluxo de Tormenta se inverte, o líquido carmesim fluindo dos pilares de volta para a pirâmide central. Um vento poderoso começa a sugar as nuvens rubras e os lefeu presentes na sala, com uma força devastadora. Nenhum de vocês é puxado por esse vórtice.

Ezequias continua empunhando a lança e pronunciando palavras inaudíveis em meio ao caos, enquanto nuvens rubras e enxames lefeu surgem pela porta da câmara e são sugados para dentro da rachadura. Então, a fenda dimensional explode em uma rajada de energia que leva vocês ao chão, atordoados. Quando se recuperam, a sala está vazia e silenciosa, e Ezequias desapareceu.

Os personagens podem voltar pela escadaria, que agora parece bem mais curta, até o salão de entrada. O castelo parece não ter sofrido danos estruturais, mas está diferente. As salas, corredores e escadarias se tornaram comuns, e os lefeu que faziam a manutenção desapareceram. A fonte continua jorrando o mesmo líquido mágico, mas sua coloração vermelha está mais leve. O local ainda se parece com um palácio feito de matéria vermelha, mas sem a mácula da Tormenta. Caminhando até a entrada, encontram Ezequias parado sob o portão do castelo, que agora tem uma aparência menos agressiva.

O inventor está empunhando a Lança de Aharadak, enquanto contempla uma Ahar'kadhan transformada. Mas enquanto na cidade há menos influência da Tormenta, no inventor há mais. Todas as características lefou de Ezequias se tornaram mais acentuadas: seus dedos parecem longas garras vermelhas com três falanges, sua pele tem escamas carmesim e seus olhos se tornaram completamente laranja, com apenas um ponto escuro no lugar da íris. Mas o que realmente chama sua atenção é o fato do céu estar completamente azul, e o sol banhar o horizonte. A área de Tormenta de Zakharov desapareceu por completo.

EPÍLOGO

Os personagens retornam com Ezequias à Ahar'kadhan. A cidade está menos aberrante. Algumas construções ainda são feitas de matéria vermelha, anzóis e navalhas, carapaças insetoides e órgãos pulsantes, mas outras agora são feitas de pedra, madeira e outros materiais normais. Os habitantes artonianos estão mais lúcidos e conscientes e não há sinal de demônios. Ezequias explica o que aconteceu.

"Enquanto estive conectado com a realidade lefeu, tive uma visão, uma epifania: a guerra entre lefeu e artonianos só levará ambos à destruição completa. Meu plano sempre foi usar o poder da Tormenta contra ela mesma. No fim, eu fiz isso... De certa forma. Fiz um acordo com o único lefeu que não só compreende como admira os artonianos — o antigo lorde dessa área, o Deus da Tormenta, Aharadak."

"Fizemos uma barganha: ele recuou a área de Tormenta e, em troca, eu me deixei transformar. Em minha nova forma, trabalharei para transformar Ahar'kadhan num lugar onde as realidades lefeu e artoniana se misturem de verdade. Uma simbiose perfeita, unindo o melhor dos dois universos. Com esse objetivo, usei o ritual para criar a Essência da Unificação. Através dela, me liguei a Aharadak — serei seu guia e mensageiro. Seu sumo-sacerdote. E como tal, irei acabar com essa guerra, buscando não a destruição mútua, mas a coexistência. Nada disso seria possível sem vocês, meus amigos. Juntem-se a mim nessa nova missão. Vamos continuar nossa jornada pela paz?"

Eis o plano de Aharadak: tornar a Tormenta mais "artoniana" para expandir o culto aos lefeu e, consequentemente, aumentar sua influência no Panteão. Para isso, ele precisava de um local onde a Tormenta existisse de forma integrada à Arton, e de um porta-voz que carregasse sua vontade. Uma área de Tormenta foi dissipada, mas agora, além de um deus maior, os lefeu possuem um sumo-sacerdote.

Ezequias fala por Aharadak, e pede aos personagens que se unam a ele. Em caso de negativa, ele apenas lamenta e se despede.

O antigo inventor se torna o regente de Ahar'kadhan, de onde prega que a melhor maneira de combater a Tormenta é transformá-la em algo natural aos artonianos. Nos anos que virão, pessoas de todo o Reinado e além migrarão para a cidade para se tornarem devotos. Se esses fiéis estarão rumando para a paz verdadeira, ou para a loucura e a escravidão, apenas o tempo dirá.

ADRAMALEK, CARDEAL DA DOMINAÇÃO

Outrora um humano guerreiro, membro da lendária Companhia Rubra, Adramalek é hoje o Cardeal da Dominação. Uma máquina de morte, Adramalek usa uma estratégia muito simples: sempre ataca o alvo que causou mais dano nele na rodada anterior. Caso não haja, ataca o alvo mais próximo.

ADRAMALEK, CARDEAL DA DOMINAÇÃO — ND 20

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +31, **Percepção** +23, percepção às cegas
Defesa 63, **Fort** +34, **Ref** +30, **Von** +20, fortificação 25%, resistência a magia +5
Pontos de Vida 1200
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Lâmina Carmesim +45 (4d6+40, 16, mais 1d6 matéria vermelha).
Assimilar (Movimento) Adramalek pode usar uma habilidade da qual tenha sido alvo desde o início de seu turno anterior. Essa habilidade usa seus parâmetros originais, mas tem CD 49.
Defesa Adaptativa Adramalek está constantemente envolto em um escudo elemental. No início do combate, e sempre que o escudo se reformar, escolha aleatoriamente entre ácido, eletricidade, fogo e frio. Enquanto o escudo estiver ativo, Adramalek é imune a todo o tipo de dano, exceto do tipo escolhido e, no início de cada um de seus turnos, causa 10d10 pontos de dano desse tipo a todas as criaturas em alcance curto (Ref CD 49 reduz à metade). O escudo é destruído se Adramalek sofrer 50 pontos de dano do tipo escolhido, e se forma novamente após duas rodadas.
Distorção Temporal Adramalek pode fazer duas ações padrão e duas ações de movimento a cada turno.
Fúria Rubra (Movimento) Adramalek entra em uma fúria que fornece +10 em testes de ataque e rolagens de dano e cura acelerada 30. A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.
Insanidade da Tormenta 3d12 PM (Vontade CD 49 evita).
Sangue dos Inimigos Enquanto estiver em fúria, sempre que fizer um acerto crítico ou reduzir um inimigo a 0 PV ou menos, Adramalek recebe um bônus cumulativo de +1 nos testes de ataque e rolagens de dano. Esse bônus termina se a fúria rubra terminar.
Tornado da Morte (Padrão) Adramalek ataca todos os inimigos ao seu redor. Ele faz uma única jogada de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada criatura em seu alcance, e faz uma única rolagem de dano corpo a corpo e a aplica a todas as criaturas atingidas.

For 16, Des 13, Con 15, Int 1, Sab 2, Car –2

Equipamento Lâmina Carmesim (montante aumentado de matéria vermelha, certeira, cruel, precisa, ameaçadora e magnífica), couraça de matéria vermelha. **Tesouro** Nenhum.

ELEMENTAL CORROMPIDO

A Tempestade Rubra pode corromper qualquer coisa, incluindo as energias primordiais do universo. Outrora um grande elemental da água, protetor do Rio Panteão, esta criatura foi assimilada e distorcida pela Tormenta, tornando-se um ser de sangue e ácido e guardião da área de Zakharov.

ELEMENTAL CORROMPIDO — ND 16

Espírito (elemental) Colossal

Iniciativa +19, **Percepção** +14, percepção às cegas
Defesa 53, **Fort** +30, **Ref** +24, **Von** +16, imunidade a acertos críticos e efeitos de atordoamento, cansaço, eletricidade, fogo, frio, luz, metabolismo, paralisia e trevas
Pontos de Vida 800
Deslocamento 15m (10q), natação 15m (10q)

Corpo a Corpo Mordida +46 (3d12+15 mais 4d6 ácido) e duas pancadas +46 (3d8+15 mais 4d6 ácido). Agarrar Aprimorado Mordida (teste +56).
Corpo Volátil Caso o elemental corrompido sofra 20 ou mais pontos de dano de eletricidade ou fogo mágicos, a água em seu corpo evapora, criando uma nuvem corrosiva em uma área de 6m ao redor dele. Criaturas que iniciem seus turnos nessa área sofrem 10d6 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas (Fort CD 42 reduz o dano à metade e evita a condição). Dentro da nuvem, criaturas têm seu deslocamento reduzido para 3m, sofrem –2 em testes de ataque e rolagens de dano e recebem camuflagem leve contra criaturas a até 1,5m e camuflagem total contra criaturas a mais de 1,5m.
Engolfar (Livre) Se o elemental começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engolfa a criatura. Uma criatura engolfada continua agarrada e fica submersa no corpo do elemental; ela começa a sufocar e sofre 10d6 pontos de dano de ácido no início de cada rodada do elemental (veja sufocamento em Tormenta20, p. 319). Uma criatura engolfada pode fazer um teste de Atletismo para natação (CD 42) para escapar do corpo do elemental. Isso faz com que a criatura escape para um espaço adjacente ao elemental à sua escolha.
Reabastecer Se estiver em contato com um corpo d'água Médio ou maior, o elemental recebe cura acelerada 50. Além disso, se fosse sofrer dano mágico de frio, em vez disso ele cura PV em quantidade igual à metade do dano que sofreria.

Torrente Cáustica (Movimento) O elemental cospe uma torrente de água cáustica em uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 10d6 pontos de dano, metade ácido, metade impacto, e fica caído (Ref CD 42 reduz o dano à metade e evita a condição). Se falhar por 10 ou mais no teste de Reflexos, a vítima é empurrada 6m na direção oposta ao elemental, e se estiver usando armadura e/ ou escudo, o item é corroído, o que reduz seu bônus na Defesa em 1 ponto. *Recarga (movimento).*

For 12, Des 5, Con 13, Int –1, Sab 0, Car 0

Tesouro Nenhum.

Eridibus, Cardeal da Evolução

Muito além de uma criatura, Eridibus é a manifestação da forma lefeu, em constante mudança para se adequar a qualquer situação de maneira primorosa. Sua forma principal é de humanoide alto e musculoso, com quatro braços com três articulações que terminam em dedos tentaculares capazes de assumir a forma de diversas "ferramentas" para seus experimentos biológicos. Porém, em combate, Eridibus assume outras três formas, cada uma com seus próprios atributos e habilidades.

Forma de Centopeia-Dragão

ND 20

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +26, **Percepção** +28, percepção às cegas
Defesa 64, **Fort** +34, **Ref** +35, **Von** +20, redução de dano 10
Pontos de Vida 400
Deslocamento 18m (12q), escavar 9m (6q)

Corpo a Corpo Mordida +59 (4d8+25 mais 2d12 fogo).
Agarrar Aprimorado (Livre) Mordida (teste +64).
Aura de Calor No início de cada turno de Eridibus, todas as criaturas em alcance curto sofrem 8d12 pontos de dano de fogo.
Engolir (Padrão) Se Eridibus começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 4d6+25 pontos de dano de impacto, mais 5d12 ponto de dano de fogo no início de cada turno do cardeal. Ele só pode manter uma criatura engolida por vez. Uma criatura engolida pode escapar causando 50 pontos de dano ao estômago do lefeu (Defesa 20). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do monstro.
Insanidade da Tormenta 3d12 PM (Vontade CD 49 evita).
Sangue Fervente Criaturas que causem dano com um ataque corpo a corpo em Eridibus sofrem 2d12 pontos de dano de fogo. Criaturas que ataquem com armas alongadas não sofrem esse dano.
Sopro de Plasma (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 18m sofrem 20d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 49 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 18, Des 10, Con 15, Int 5, Sab 7, Car –1

Tesouro Nenhum.

Forma de Bisão da Montanha

ND 20

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +21, **Percepção** +28, percepção às cegas
Defesa 64, **Fort** +34, **Ref** +28, **Von** +20, redução de dano 20, resistência a magia +5
Pontos de Vida 700
Deslocamento 18m (12q)

Corpo a Corpo Chifres x2 +57 (4d10+33, 19/x3).
Passar por Cima (Completa) Eridibus percorre até o dobro do seu deslocamento, atropelando qualquer criatura Grande ou menor em seu caminho. Uma criatura atropelada sofre 15d10+33 pontos de dano de impacto (Ref CD 49 reduz à metade).
Pelagem Rubra Todo dano de corte, impacto e perfuração que Eridibus sofre é reduzido à metade.
Sopro Gélido (Padrão) Todas as criaturas em um cone de 18m sofrem 12d12 pontos de dano de frio e ficam lentas (Ref CD 49 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento).*

For 15, Des 5, Con 18, Int 5, Sab 7, Car –1

Tesouro Nenhum.

Forma de Lula Abissal

ND 20

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +31, **Percepção** +28, percepção às cegas
Defesa 64, **Fort** +20, **Ref** +29, **Von** +34, redução de dano 10
Pontos de Vida 400
Deslocamento 9m (6q), natação 24m (16q)

Corpo a Corpo Oito tentáculos +54 (1d10+15 mais veneno carmesim).
Agarrar Aprimorado (Livre) Tentáculo (teste +59).
Constrição (Livre) No início de cada um de seus turnos, Eridibus causa 2d10+15 pontos de dano de impacto em cada criatura que estiver agarrando.
Veneno Carmesim Paralisado por 1 rodada (Fort CD 49 evita).

For 15, Des 15, Con 10, Int 5, Sab 7, Car –1

Tesouro Nenhum.

Esmagador Coletivo

Produzidos pelos "artistas" lefeu, estes horrores são fabricados com humanoides vivos, fundidos em uma única forma agonizante. A criatura lembra um gigante feito de matéria vermelha, de onde emergem dezenas de cabeças, braços e pernas. Um coro constante de gemidos acompanha o esmagador, e seus passos retumbantes deixam horrendas marcas de sangue.

Em combate, sua tática mais comum é agarrar a vítima, enquanto suas cabeças e mãos a mordem e arranham. Caso consiga manter uma vítima segura por tempo suficiente, o esmagador pode absorvê-la, reunindo mais um corpo à sua forma pavorosa.

Essas monstruosidades podem ser empregadas nas legiões dos lefeu ou enviadas para espalhar destruição pelo mundo exterior. Raros servos da Tormenta também recebem um esmagador como "ajudante", como recompensa por bons serviços.

Coração de Rubi

Este artefato era o coração da área de Tormenta governada por Aharadak, a chave-portal que fazia a ligação entre Arton e a Anticriação. Apesar de "desativado", ainda contém propriedades perigosíssimas. Em termos de jogo, é uma lança magnífica veloz que também causa os efeitos de um Coração da Tormenta (p. 120) em qualquer criatura que toque, por 1d4 rodadas.

ESMAGADOR COLETIVO

ND 15

Construto Enorme

Iniciativa +12, **Percepção** +13, não pode ser flanqueado, visão no escuro
Defesa 39, **Fort** +32, **Ref** +12, **Von** +18, imunidade a acertos críticos e a efeitos de metabolismo, metamorfose e paralisia, redução de dano 15
Pontos de Vida 800
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Três pancadas +39 (4d10+28).
Absorver (Completa) O esmagador coletivo absorve uma criatura Média ou menor que ele esteja agarrando há três turnos consecutivos. A criatura morre instantaneamente e, para cada nível que ela tinha, o esmagador recebe 20 PV temporários.
Agarrar Aprimorado (Livre) Pancada (teste +41).
Arranhar No início de seus turnos, o esmagador causa 4d10+28 pontos de dano de corte em qualquer criatura que esteja agarrando.
Corpos Arremessados (Padrão) O esmagador arremessa 1d4+2 corpos humanoides em um alvo em alcance longo, causando 4d8+15 pontos de dano de impacto por corpo (Ref CD 40 evita).
Forma Horrenda Uma criatura que inicie seu turno em alcance médio do esmagador fica apavorada por 1d4 rodadas e depois abalada (Von CD 40 muda para abalado por 1d4 rodadas e a criatura não pode ser afetada por esta habilidade até o fim da cena).
Pancada Estonteante Uma criatura atingida pela pancada do esmagador fica atordoada por uma rodada (Fort CD 40 evita). Uma criatura só pode ser atordoada por essa habilidade uma vez por cena.

For 14, Des –1, Con 15, Int —, Sab 0, Car —

Tesouro Nenhum.

EZEQUIAS HELDRET

Em sua nova forma, Ezequias se tornou o elo perfeito entre Arton e os lefeu. Sua aparência pode ser considerada bizarra, mas sua simetria perfeita e exótica causam fascínio em vez de repulsa. Seu corpo está em constante mutação, formando e moldando placas, tecidos e apêndices diversos.

Ezequias é amável, amistoso e sempre busca resoluções diplomáticas. Fala com empolgação sobre as maravilhas lefeu, e se empolga em contar as teorias que sua mente conectada à Aharadak descobriu — principalmente sobre suas ideias para "evoluir" Arton como os lefeu evoluíram em sua realidade natal...

EZEQUIAS HELDRET

ND 20

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +29, **Percepção** +29
Defesa 46, **Fort** +20, **Ref** +36, **Von** +34, redução de dano 20, resistência a magia divina +5
Pontos de Vida 900
Deslocamento 9m (6q)
Corpo a Corpo *Coração de Rubi* x2 +50 (1d8+35 mais os efeitos de um Coração da Tormenta por 1d4 rodadas).
Criações Insanas Ezequias pode manipular a matéria vermelha em seu corpo para produzir ferramentas biológicas bizarras que funcionam como engenhocas. Ele pode ter até 10 bioengenhocas em seu corpo, cada uma capaz de simular uma magia qualquer. Ativar uma bioengenhoca exige uma ação de movimento e um teste de Ofício (engenhoqueiro) com CD 15 + custo em PM do efeito. Modificar uma engenhoca para ter um novo efeito exige uma ação completa que deixa Ezequias desprevenido. Suas engenhocas mais usadas incluem as magias *Controlar o Tempo*, *Engenho de Mana* e *Intervenção Divina*.
Espécime Perfeito Vislumbrar a forma de Ezequias causa um efeito semelhante à Insanidade da Tormenta; a criatura perde 3d12 PM e fica fascinada (Vont CD 51 evita e a criatura fica imune a este efeito por uma cena; se falhar por 10 ou mais, entretanto, fica pasma por 1d4 rodadas).
Distorção Temporal Ezequias realiza uma ação padrão e uma ação de movimento adicionais por turno.
Momento de Tormenta (Completa) Perfurando a realidade com o Coração de Rubi, Ezequias invoca uma área de Tormenta com 2 km de raio e duração de um dia.
Sumo-Sacerdote Para um devoto de Aharadak, desobedecer à Ezequias conta como violar suas Obrigações e Restrições.

For 5, Des 5, Con 5, Int 15, Sab 8, Car 5

Perícias Conhecimento +33, Diplomacia +23, Intuição +26, Misticismo +33, Ofício (engenhoqueiro) +36, Religião +26.
Equipamento *Coração de Rubi*. **Tesouro** Dobro.

HASHMALAN, CARDEAL DA ASSIMILAÇÃO

Um lefeu construído por Aharadak para assimilar e compreender todo o conhecimento das raças sencientes em Arton. Sua semelhança física com o sumo-sacerdote de Tanna-Toh é mais um dos caprichos do Deus da Tormenta, que se diverte provocando o restante do Panteão. Apesar de possuir um corpo, Hashmalan é uma consciência que existe livre de barreiras físicas, e por isso tem dificuldade de expressar emoções, apesar de compreendê-las.

HASHMALAN, CARDEAL DA ASSIMILAÇÃO — ND 20

Construto (lefeu) Médio

Iniciativa +33, **Percepção** +33, percepção às cegas
Defesa 45, **Fort** +33, **Ref** +33, **Von** +33, imunidade encantamento e ilusão
Pontos de Vida 800
Deslocamento 9m (6q), voo 18m (12q)

Conhecimento Universal Hashmalan pode fazer testes de qualquer perícia como se fosse treinado, com um bônus de +33.
Dobra no Tempo (Padrão) Hashmalan lança duas magias com execução de ação padrão ou menor.
Insanidade da Tormenta 3d12 PM (Vontade CD 49 evita).
Potencial Mágico Ilimitado Hashmalan pode lançar e sustentar qualquer magia (arcana ou divina) sem gastar PM como um conjurador de 20º nível (CD 51, limite de PM 32), mas só pode sustentar uma magia por rodada.

For 4, Des 6, Con 7, Int 12, Sab 10, Car –1

Tesouro Nenhum.

LEFEU, EZZAYN

Um enxame lefeu, formado por diversos uktril e geraktril, um ezzayn é um emaranhado de corpos insetoides segmentados, cobertos de larvas e navalhas e vertendo sangue e pus. Conforme sua função, um ezzayn pode conter outros lefeu. Grupos de patrulha, por exemplo, contam com apoio aéreo veridak, enquanto tropas de choque são reforçados por cavalaria hurobakk. Seja qual for sua composição, um ezzayn leva insanidade e horror aonde for.

LEFEU, EZZAYN — ND 17

Monstro (lefeu) Enorme

Iniciativa +15, **Percepção** +18, visão no escuro
Defesa 46, **Fort** +27, **Ref** +25, **Von** +16, redução de dano 10
Pontos de Vida 650
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo [Bando] Garra +49 (4d8+29, 19).
Anarquia Lacerante (Padrão) O ezzayn faz um ataque de garra contra cada criatura adjacente ou em um quadrado ocupado por ele. Ele faz um único teste de ataque e compara o resultado com a Defesa de cada alvo.
Distorção Temporal O ezzayn pode realizar uma ação padrão ou de movimento adicional por turno.
Enxame 14d8 pontos de dano de corte.
Insanidade da Tormenta 4d6 PM (Von CD 44 evita).
Subjugar (Livre) No final de cada um de seus turnos, o ezzayn usa a manobra derrubar (teste +54) contra cada criatura em seu espaço. Ele faz um único teste e compara o resultado com o teste de cada criatura na área. Criaturas que perderem o teste de manobra por 5 ou mais ainda sofrem 8d8 pontos de dano de corte.

For 12, Des 5, Con 3, Int 0, Sab 3, Car –3

Tesouro Nenhum.

BATALHÃO BURODRON

Escavadores vorazes e mestres em emboscadas, sua aparência lembra um enorme gorila insetoide, com braços longos e grossos recobertos de carapaça dura.

• **Ajustes** +5 em testes de ataque e rolagens de dano com suas garras.

• **Emboscada Subterrânea (Padrão)** O batalhão escava um túnel até uma criatura em alcance curto, abre um fosso sob os pés dela e tenta puxá-la com uma manobra agarrar (teste +54). Se vencer, a vítima é puxada 3m para baixo da terra, sofre 4d8+23 pontos de dano de corte e fica agarrada. A cada rodada, o alvo pode tentar se livrar do batalhão e sair do fosso gastando uma ação padrão e fazendo um teste de Atletismo (CD 44). Se falhar, sofre o dano novamente no turno do batalhão.

CAVALARIA HUROBAKK

Guerreiros de elite equivalentes à cavalaria pesada, lembram um inseto quadrúpede, com um segundo tronco ereto emergindo do primeiro (de forma similar a um centauro), possuem uma carapaça extremamente forte e quatro braços, sendo que os anteriores têm a forma de imensas garras de lagosta capazes de dilacerar aço.

• **Ajustes** +100 PV, +5 em Fortitude.

• **Investida Terrível (Padrão)** Criaturas em um quadrado de 6m de lado à frente da cavalaria sofrem 4d10+19 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Fort CD 44 reduz à metade e evita a condição caído). Se falhar por 5 ou mais, sua armadura é avariada (–5 na Defesa, se for avariada novamente é destruída) ou, se não estiver usando armadura, sofre +2d8 pontos de dano.

ESQUADRÃO VERIDAK

Esses lefeu voadores lembram louva-a-Deus bípedes com 2,5m de altura, com corpos delgados e dois pares de braços: o inferior com garras poderosas, próprias para agarrar e destroçar, e o superior equipado com lâminas extremamente afiadas. Seus dois pares de asas batem a uma velocidade incrível, quase invisível ao olho humano.

• **Ajustes** +5 em Iniciativa e Reflexos, deslocamento de voo 18m (12q).

• **Ataque Rasante (Padrão)** Criaturas em um quadrado de 6m de lado à frente do esquadrão sofrem 4d6+31 pontos de dano de corte (Ref CD 44 reduz à metade). Uma criatura que falhe nesse teste deve fazer um teste da manobra agarrar (CD 44). Se falhar, é erguida pelo esquadrão e largada de uma altura de 12m.

LEFEU, SAREKTRIL

Este lefeu é uma versão aperfeiçoada dos uktril e geraktril. Maior e mais assustador (passando de 3m de altura), sua forma é vagamente humanoide, com duas pernas longas e recobertas de serrilhas afiadas e um corpo delgado, de onde nascem três pares de braços — cada par terminando em órgãos especializados: duas mãos, duas pinças e duas lâminas afiadas. A cabeça alongada apresenta olhos grandes e multifacetados, quatro antenas compridas e duas quelíceras longas. A carapaça sarektril é extraordinariamente resistente, recoberta de pequenos espinhos. É raro encontrar um sarektril no campo de batalha, já que atuam mais como oficiais e estrategistas, mas existem relatos de ezzayn liderados em campo por esses lefeu avançados.

LEFEU, SAREKTRIL — ND 14

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +20, **Percepção** +22, visão no escuro
Defesa 50, **Fort** +28, **Ref** +26, **Von** +14, redução de dano 10
Pontos de Vida 700
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada da Tormenta +43 (3d6+20, 17, mais 1d6 matéria vermelha), duas lâminas +41 (2d10+16, 19) e duas pinças +41 (4d6+16), corte.
Comandante Lefeu (Movimento) Até o próximo turno do sarektril, sempre que outro lefeu em alcance médio fizer um ataque, rola dois dados e usa o melhor resultado.
Espinhos Uma criatura que atinja o sarektril com um ataque corpo a corpo sofre 2d10 pontos de dano de perfuração. Ataques com armas alongadas ignoram esse dano.
Insanidade da Tormenta 2d10 (Vontade CD 38 evita).
Instinto Guerreiro (Reação) Uma vez por rodada, quando uma criatura em alcance corpo a corpo do sarektril fica desprevenida ou se move voluntariamente para fora do alcance dele, o lefeu faz um ataque corpo a corpo contra esse alvo.
Pinças Estilhaçadoras Se um ataque de pinça do sarektril exceder a Defesa do alvo por 10 ou mais, deixa sua armadura avariada (–5 na Defesa, se for avariada novamente é destruída; armaduras de de aço-rubi são imunes). Se o alvo não usa armadura, em vez disso sofre +2d8 pontos de dano.

For 10, Des 7, Con 5, Int 3, Sab 4, Car 2

Perícias Guerra +21, Intuição +19.
Tesouro *Espada da Tormenta*. Esta arma possui lâmina serrilhada, com centenas de dentes que crescem a olhos vistos, enquanto os dentes antigos caem e são substituídos por novos. O cabo lembra o corpo de uma lacraia, com garras que se cravam na mão do usuário. A espada da Tormenta é uma espada bastarda aumentada atroz de matéria vermelha ameaçadora formidável que fornece +5 em testes para evitar ser desarmada. *Arma específica maior; preço T$ 46.600.*

LEFEU, ZIRRADAK

Os mais furtivos e dissimulados lefeu, zirradak podem controlar a matéria vermelha em seus corpos para alterar suas formas livremente — uma habilidade que todos os demônios da Tormenta possuem em sua própria realidade, mas não em Arton. Zirradak também estão entre os poucos lefeu capazes de falar.

A forma real de um zirradak é simples: um humanoide de tronco delgado, recoberto por carapaça lisa, com braços que terminam em mãos e pernas um pouco atarracadas. A cabeça é achatada, com antenas curtas e olhos fundos. Têm o peito estufado, na verdade formado por uma grande concentração de tecido nervoso. Um zirradak que estude seu alvo será capaz de duplicar seus maneirismos — mesmo que os lefeu não tenham uma compreensão exata da cultura e costumes de Arton. Um zirradak é como um bardo humano que entoa uma ópera anã mesmo sem conhecer esse idioma ou um papagaio que repete frases sem saber o que significam. Assim, este demônio pode parecer-se, agir e falar como uma donzela élfica, mesmo sem saber exatamente o que está dizendo ou fazendo.

Quando seu disfarce é revelado, um zirradak é tomado por um frenesi assassino, atacando e matando todas as testemunhas, para então desaparecer sem deixar pistas. Sua habilidade metamórfica é terrível em combate: a criatura consegue transformar seus membros em lâminas, marretas ou lanças no instante do golpe, assim como transformar a pele em carapaça no ponto exato do ataque inimigo.

LEFEU, ZIRRADAK — ND 18

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +25, **Percepção** +24
Defesa 55, **Fort** +20, **Ref** +36, **Von** +28, redução de dano 15
Pontos de Vida 1050
Deslocamento 18m (12q)

Corpo a Corpo Dois ataques entre lâmina +46 (2d10+25, 17, corte), marreta +46 (2d12+25, x3, impacto) e lança +46 (2d8+25, perfuração, alongada).
Alternar Forma (Livre) O zirradak se transforma em outra criatura, como o efeito da magia Metamorfose, com qualquer aprimoramento e sem gasto de PM.
Ataque Furtivo +10d6 (sem limite de usos por rodada).
Insanidade da Tormenta 3d10 PM (Vontade CD 46 evita).
Mutação Mortífera Os alvos dos ataques do zirradak são sempre considerados desprevenidos contra ele, mesmo que sejam imunes a esta condição.
Velocidade Aberrante O zirradak realiza uma ação padrão ou de movimento adicional por turno.

For 7, Des 8, Con 7, Int 5, Sab 4, Car 5

Perícias Enganação +25, Furtividade +25, Intuição +21.
Tesouro Nenhum.

QUEKLAIN, CARDEAL DA DEVOÇÃO

O mais fiel cardeal de Aharadak já foi devoto de outra divindade. O anão antes conhecido como Goradar era o Paladino Único de Beluhga, e líder dos escolhidos da Dragoa-Rainha. Com a morte de sua amada deusa pelas mãos do Paladino de Arton, Goradar vagou pelas Uivantes em busca de redenção por sua falha, e foi gradualmente seduzido pelo poder de Aharadak, que ofereceu ao anão uma chance de se tornar uma versão melhor de si mesmo.

QUEKLAIN, CARDEAL DA DEVOÇÃO — ND 19

Monstro (lefeu) Grande

Iniciativa +15, **Percepção** +19, percepção às cegas
Defesa 64, **Fort** +32, **Ref** +25, **Von** +26, redução de dano 20
Pontos de Vida 916
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de guerra x2 +54 (3d6+28, 19/x3, mais 1d6 matéria vermelha).
Almas Acorrentadas (Livre) Os fantasmas da armadura de Quelkain agarram até quatro criaturas em alcance médio (teste +28). No final do turno, cada criatura agarrada sofre 3d6 pontos de dano de ácido e 3d6 de trevas e perde 2d8 PM. Cada alma acorrentada tem Defesa 26, 56 PV, as mesmas imunidades que Quelkain e só pode ser atacada pela criatura que está agarrando. Cada vez que é atingida por um ataque corpo a corpo, a alma causa 3d6 pontos de dano (metade ácido, metade trevas) ao atacante..
Baluarte da Devoção Absoluta Se Queklain passar num teste de resistência contra magia que o tenha como alvo, ela é revertida contra o conjurador.
Expurgar os Impuros (Movimento) Queklain emite uma onda de energia da Tormenta que causa 8d6 pontos de dano de trevas em todas criaturas não-lefeu em alcance médio (Von CD 47 reduz à metade).
Golpe Profano (Livre) Uma vez por rodada, quando faz um ataque corpo a corpo, Queklain recebe +6d8 na rolagem de dano.
Insanidade da Tormenta 3d10 PM (Vontade CD 47 evita).
Vida Infindável (Movimento) Queklain recupera 60 PV.

For 13, Des 0, Con 15, Int 1, Sab 5, Car 7

Perícias Conhecimento +16, Diplomacia +22, Intuição +20, Religião +20.
Equipamento *Machado de guerra aumentado de matéria vermelha, atroz, preciso e drenante*. **Tesouro** Nenhum.

RHOND, O DEUS DAS ARMAS

Leia mais sobre Rhond (a cidade e o deus menor) em *Tormenta20*, p. 365.

Rhond quer testar os personagens. Ele escolhe qual arma usar baseado nas habilidades e poderes demonstrados pelos personagens, como por exemplo usar a lança *Rasgacéus* em personagens com redução de dano ou armaduras pesadas metálicas.

RHOND, O DEUS DAS ARMAS — ND 20

Humanoide Grande

Iniciativa +17, **Percepção** +24, percepção às cegas
Defesa 60, **Fort** +34, **Ref** +20, Von +28, imunidade às condições desprevenido e surpreendido, a efeitos mentais, de metabolismo e de metamorfose e a veneno, redução de dano 20, resistência a magia +10
Pontos de Vida 1200
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Armamento de Rhond x6 +48 (veja abaixo).
Armamento de Rhond Rhond possui seis ataques, cada um feito com uma das armas abaixo.
- *Lança Rasgacéus (1d8+25 essência, x3, mais 1d6 eletricidade, ignora 20 pontos de RD).* Uma criatura atingida sofre 4d8+4 pontos de dano de eletricidade (Fort CD 47 reduz à metade).
- *Mangual Punição (1d12+31, mais sangrando cumulativo e fraco, e então debilitado).* Quando acerta um ataque com essa arma, Rhond lança a magia Dissipar Magia contra o alvo do ataque.
- *Martelo de Guerra Implacável (1d10+35, 17).* Uma criatura atingida por essa arma deve fazer um teste de Fortitude (CD 47). Se falhar, fica caída, é empurrada 1,5m na direção oposta a Rhond, mais 1,5m para cada 5 pontos de diferença entre o teste e a CD, e caso se choque contra algum objeto, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para casa 1,5m que tenha sido empurrado.
- *Espada Bastarda Vitória (1d12+35, 19).* Quando faz um ataque com essa arma, Rhond rola dois dados e usa o melhor resultado.
- *Maça Estilhaçadora (1d12+25, x3, mais 2d8 contra construtos e objetos).* Ataques com essa arma ignoram a redução de dano de construtos e objetos, e um objeto destruído por essa arma explode em estilhaços, causando 3d6 pontos de dano de corte em todas as criaturas adjacentes.
- *Espada Longa Devoradora (1d10+35, 19).* Uma criatura atingida por esta arma perde PM em quantidade igual à metade do dano sofrido.

Ferreiro Divino Rhond é capaz de fabricar armas com até quatro melhorias e três encantos, sem ter de sacrificar PM. Além disso, pode imbuir outros poderes nas armas (Veja "As Armas de Rhond" na Parte 1).
Atacar Braços É possível atacar um dos braços de Rhond (Defesa 62). Se o ataque causar pelo menos 150 pontos de dano ao braço, ele é desabilitado temporariamente; Rhond perde um de seus ataques por uma rodada.

For 15, Des 1, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 5

Perícias Ofício (armeiro) +33, Religião +28.
Tesouro Nenhum.

APÊNDICE A: LISTA DE AMEAÇAS

POR ORDEM ALFABÉTICA

A

Aaron Sauer 79
Abominação rubi 42
Adramalek, Cardeal da Dominação. 122
Anão capanga. 44
Anão veterano 44
ARQUEMIS-B 100

B

Bando pirata. 79
Bateria de artilharia . . . 100
Ber'baram. 100
Bhalorg 80
Burocracia arcana* 68

C

Capitã Alurra 80
Corvo de Krauser. 101

D

Desmoronamento* 77
Diligência Dracocérbera 102

E

Elemental Corrompido 122
Eribus, Cardeal da Evolução . . 123
Esmagador coletivo . . . 123
Estátua animada 26
Ezequias Heldret 124

F

Fuga dos papa-dim* 53

G

Ginete de serpe 80
Goblin 81
Golem de reconhecimento 102
Grupo de assalto de elite 102
Guardião de aço 43
Guardião de rubi 43

H

Hashmalan, Cardeal da Assimilação 124
Hidra Helicoide 102
Humano matador. 42
Humano mercenário . . . 44

I

Igor Raitter 27

J

Jaren. 42
Jogo de influências* 74

K

Kaminari 81

L

Lefeu, Ezzayn. 125
Lefeu, Sarektril 126
Lefeu, Zirradak 126

M

Mago matador 42
Mamãe Glop 26
Manada de ber'baram. . 101
Milla Hofforva 27

O

O código lefeu* 95

P

Perseguição celeste* 88
Príncipe Conrad Kor Kovith 103
Pudim alvinegro. 82

Q

Queklain, Cardeal da Devoção . . . 127

R

Raijin 81
Reator de Tormenta . . . 103
Revoada de serpes 82
Rhond, o Deus das Armas 127
Ruschel Vodorov 27

S

Stagh 27
Stoka 44

T

Thalliathos. 82
Troll rubi 45
Turba zumbi do pântano. 83

V

Verme do gelo larva 83
Verme do pântano 83

Z

Zelin Alexevich 26
Zhura. 44

POR ORDEM DE ND

1/2

Anão capanga. 44

1

Humano mercenário . . . 44
Igor Raitter 27
Milla Hofforva 27
Ruschel Vodorov 27

2

Anão veterano 44
Estátua animada 26
Humano matador. 42
Mamãe Glop 26
Zelin Alexevich 26

3

Mago matador 42
Stagh 27
Stoka 44

4

Guardião de aço. 43
Zhura. 44

5

Guardião de rubi 43
Jaren. 42
Troll rubi 45

6

Bando pirata. 79

7

Grupo de assalto de elite 102
Turba zumbi do pântano. 83

8

Abominação rubi 42
Ber'baram 100
Golem de reconhecimento 102
Verme do pântano 83

9

Bateria de artilharia . . . 100
Capitã Alurra 80
Ginete de serpe 80
Revoada de serpes 82

10

Goblin 81
Kaminari 81
Raijin 81
Verme do gelo larva 83

11

Aaron Sauer 79

12

Burocracia arcana* 68
Manada de ber'baram . 101

13

Pudim alvinegro. 82

14

Bhalorg 80
Desmoronamento* 77
Diligência Dracocérbera 102
Fuga dos papa-dim* 53
Hidra Helicoide 102
Jogo de influências* 74
Lefeu, Sarektril 126
Thalliathos. 82

15

Corvo de Krauser. 101
Esmagador coletivo . . . 123
Perseguição celeste* 88

16

Elemental Corrompido 122
O código lefeu* 95
Príncipe Conrad Kor Kovith 103

17

ARQUEMIS-B 100
Lefeu, Ezzayn. 125
Reator de Tormenta . . . 103

18

Lefeu, Zirradak 126

19

Queklain, Cardeal da Devoção . . . 127

20

Adramalek, Cardeal da Dominação. 122
Eribus, Cardeal da Evolução . . 123
Ezequias Heldret 124
Hashmalan, Cardeal da Assimilação 124
Rhond, o Deus das Armas 127

*Ameaça é um Perigo Complexo

PROCURA-SE ALMAS VALENTES PARA ATACAR O CORAÇÃO DA TORMENTA

As temidas áreas de Tormenta surgem sem aviso, devastam e corrompem regiões inteiras para sempre. Assim, a chegada dos invasores ao reino de Zakharov — em pleno coração do Reinado — trouxe o horror absoluto, levou sua população a fugir para o sul.

Mas não os habitantes de Yuvalin. A resiliente Cidade-Forja aprendeu a conviver com seu horizonte vermelho, tolerar o eterno crepúsculo.

Agora, um excêntrico inventor procura heróis e heroínas destemidos para, de uma vez por todas, expulsar de Yuvalin a ameaça rubra.

Você tem coragem de aceitar?

Seja bem-vindo a *Coração de Rubi*, a primeira *Jornada Heroica* de TORMENTA20, agora atualizada para a versão Jogo do Ano. Este livro contém seis aventuras inéditas e interligadas, para levar os personagens do 1º ao 20º nível, com novas ameaças, locais e itens, além de encontros com personalidades famosas e queridas dos fãs.

Esta saga completa vai garantir meses de campanha — e mudar a história de Arton para sempre!

TORMENTA

JAMBÔ

jamboeditora.com.br

14

9 786588 634776